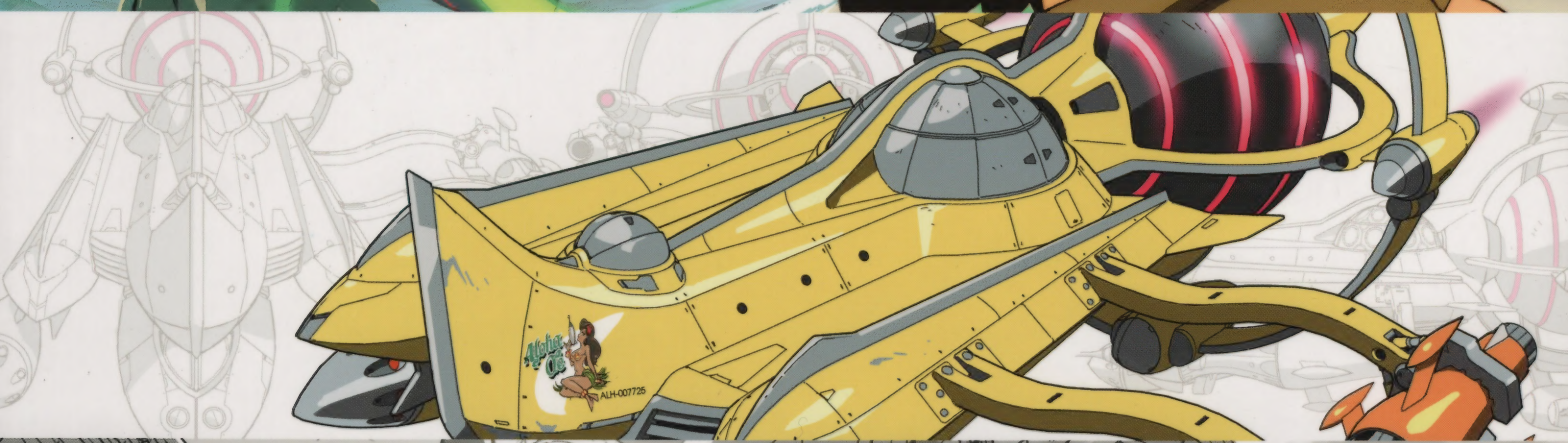








LOST IN ANIME

Thomas ROMAIN

日本アニメの道を選んだフランス人クリエーター

10 Years in Japan

DESIGN WORKS

ロマン・トマ　デザインワークス



LOST IN ANIME

Thomas ROMAIN DESIGN WORKS

10 Years in Japan

ロマン・トマ　デザインワークス



My first introduction to Japanese animation was in the 1980's. It was during this period that television channels in France broadcasted a lot of Japanese animated TV series. When I say a lot, I mean TONS. It was not because broadcasting channels thought that these Japanese animated shows were good, but it was because they were cheap to license and also because the French animation studios at the time weren't producing enough programs of their own. As a result, my generation had the chance to grow up watching all these great, Japanese animated shows that would later become classics. From the memorable stories & characters to that unique style that would inevitably become deeply rooted in our own culture and inspire our imaginations. It's funny to think how such an opportunistic, programming decision made 35 years ago would lead France to become the biggest market for anime and manga outside of Japan. So it's of no surprise that many animators and comic artists in France are so heavily influenced by Japanese pop-culture.

I, myself, began to understand what it is that makes Japanese animation production so special as a student during my time studying at Gobelins. At the time, I couldn't have imagined that it was even possible for me to contribute to one of these productions in Japan. However, myself along with several other students would eventually gain some insight on this particular production process thanks to movie festivals and conventions, allowing many of us the opportunity to meet and attend discussions and seminars with legendary animators like Koji Morimoto or Yasuo Otsuka. Their expertise and enthusiasm really encouraged me to actually consider relocating to Japan to work as an animation production artist. I eventually learned to read, write and speak Japanese. During this time I had a chance to work on the hit series, *Oban Star-racers* with my friends Savin Yeatman-Eiffel and Stanislas Brunet. After the pilot the project eventually attracted Japanese producers abroad. It was at that moment in 2004 that my dream of working in Japan on a Japanese animated TV series with creators that I'd admired became a reality.

Fast-forward more than 10 years later, and I feel like I've really found my place here in Japan. In that time, I've been trusted to work on plenty of interesting projects. Each time, I've tried my best to meet the high standards set by the Japanese by creating the best designs I could think of. The Tokyo animation community is a very creative and motivating environment for this type of lifestyle because the animators and directors here all seem to live in the same neighborhood, either working hard as a team or competing with each other to create the best animated series and movies out there for viewers to enjoy. Because of this affinity for high quality and creative growth amongst my peers here, there's always something to learn and discover creatively. It's definitely an exciting place to be for animation production enthusiasts.

My goal is to make this book a testimony. A proof that although Japan can be a very challenging country for animation foreigners, there is still room here for passionate creators from all around the world. I would even go as far as to say that there is a need for it. My hope is that the community here will become a place where those who share a similar love towards animation production can unite here to create images and spark imaginations that go beyond the labels of "anime" or "cartoons." Works that will make the international audience excited and inspire imaginations, the same way we were as kids in the 1980s. I believe the best is still yet to come.

私が最初に日本のアニメと出会ったのは、1980年代でした。当時はフランスのテレビ局で数多くの日本のテレビアニメを放映していました。本当に山ほど放映していたんです。ただ、放送局は日本のアニメが良いものだと思っていたわけではありません。ライセンス料が安かったこと、それから、当時フランス国内のアニメーションスタジオでは十分な量の作品を供給できていなかったからなのです。その結果、私と同世代の人たちは、のちに名作と言われるようになった素晴らしい日本のアニメの数々を観て育ちました。印象的なストーリーや独創的なキャラクターは私たちの文化に深く根差し、否応なく私たちのイマジネーションに影響を与えているのです。35年前のフランスの場当たり的な番組編成が、結果的に日本に次いで最も大きなアニメと漫画の市場形成につながっていったと考えると面白いですね。ですから、今日のフランスにおいて、日本のポップカルチャーから多大な影響を受けたアニメーターや漫画家が多いという事実は、なんら不思議なことではないのです。

私自身、日本のアニメーション制作の特殊性を理解し始めたのは、ゴブラン校(パリのアニメーション学校)で学び始めた頃からでした。その頃は、まさか日本でアニメ制作にかかわることになるなんて想像もできませんでした。ですが、各種映画祭や展示会をきっかけに、森本晃司氏や大塚康生氏といった伝説的なアニメーターと出会い、私を含めた何人かの学生仲間は、日本のアニメ制作における特殊性について直感的な理解を得ることができたのでした。私は彼らの助言や熱意に励まされ、アニメ制作におけるひとりのクリエイターとして活動するため、日本に拠点を移すことを真剣に考えるようになりました。そして日本語の読み書きや日常会話の勉強を始めたまさにその頃、友人のイェットマン・エッフェル・サヴァン氏とブリュネ・スタニスラス氏とともに「オーバン・スターレーサーズ」という作品に携わるチャンスを得たのです。そしてパイロット映像制作ののち、プロジェクトは最終的に日本のプロデューサーの目に留まることとなりました。2004年、日本で働き、尊敬するクリエイターたちとともに日本のテレビシリーズのアニメを作っていくという夢が、ついに現実のものになったのです。

そして10年以上の歳月が経った今、私はこの日本で、自分の居場所を見つけたような気がします。その間、数多くの興味深い企画に携わってきました。日本の皆さんの高い要求に応えられるよう、毎回ベストを尽くして考え得る限り最高のデザインを生み出してきました。東京のアニメクリエイターのコミュニティは、私のようなライフスタイルを送る人間にとって、非常にクリエイティブで、かつモチベーションを高く保てるような環境といえます。というのも、監督やアニメーターたちは近所に住んでおり、チームとして激務をこなしたり、あるいはお互いに競い合って、最高のテレビシリーズなり劇場作品なりをファンに向けて生み出しているからです。こういった、ハイクオリティとクリエイティブのための仲間との密接な関係性のさなかには、創造的な気づきと学びが溢れています。アニメ制作に夢中になれる人にとって、間違いなく刺激的な場所といえるでしょう。

私はこの本を宣誓書にしたいと思っています。日本という国は海外からやってきたアニメーションクリエイターには厳しい国かもしれません。しかし、情熱を持ってすれば、ここには居場所があります。もっと言ってしまえば、たしかなニーズがあるのです。アニメーション制作に対して同じ愛情を持った人々が集まるこのコミュニティが、いわゆるアニメやカートゥーンといった形式を超えて、創造性を刺激しあい、つながる場所になってほしいのです。1980年代当時の私たちが感じたような、世界中のファンの皆さんを興奮させ、イマジネーションが湧き立つような作品を創っていきたい。最高の作品は、これから生み出されるものだと信じています。

ロマン・トマ

Thomas ROMAIN
10 Years in Japan
DESIGN WORKS

Table of contents

004 ■ ŌBAN STAR-RACERS オーバン・スターレーサーズ

074 ■ ARIA the NATURAL / The OVA ~ARIETTA~
ARIA the NATURAL ／ The OVA ~ARIETTA~

084 ■ ENGAGE PLANET KISSDUM キスダム -ENGAGE planet-

100 ■ BASQUASH! バスカッシュ!

154 ■ AQUARION EVOL アクエリオンEVOL

174 ■ PERSONA 2 SIN ペルソナ2 罪

182 ■ LA CROISÉE DANS UN LABYRINTHE ÉTRANGER
異国迷路のクロワーゼ The Animation

194 ■ AIR GEAR エア・ギア

200 ■ BODACIOUS SPACE PIRATES モーレツ宇宙海賊

214 ■ SYMPHOGEAR 戦姫絶唱シンフォギア

234 ■ AKB0048 AKB0048

256 ■ GYROZETTER 超速変形ジャイロゼッター

260 ■ NOBUNAGA THE FOOL ノブナガ・ザ・フール

278 ■ E.X.TROOPERS エクストルーパーズ

284 ■ SPACE DANDY スペースダンディ

294 ■ THE 2 QUEENS 二人の女王

298 ■ CANNON BUSTERS キャノンバスターズ

ŌBAN STAR-RACERS

オーバン・スターレーサーズ

I was introduced to Savin Yeatman-Eiffel, the creator of *Oban Star-racers*, in 1997. I was 19 years old and I didn't even know back then that there was an animation industry in France, much less, animation schools. He was starting the development of the project as an independent producer, and was looking for people to design characters and vehicles. I started making a few drawings, which, at the time, I felt were far from good, but he admired the passion I was putting into the project. Nine years later, after a lot of ups and downs, followed by two and a half years of intensive production in Japan, *Oban Star-racers* would eventually air all over the world.

Oban was not only the opportunity for me to start working in the animation industry but also the chance to start a career in Japan. It's incredible that a simple encounter with certain individuals can alter the course of your life forever.

Our first years in Japan were very exciting, and exhausting. The Japanese have the reputation to be hard-workers, so to meet up their standards and earn their trust & respect meant we had to work twice as hard.

It was intimidating to say the least, working alongside with some of the staff that brought us anime that we adored so much. It was difficult to communicate at first, but both the French crew and the Japanese crew quickly realized that we all shared an affinity toward quality animation. Once we began materializing the visuals of the series during pre-production & main production, things began to go more smoothly. The old saying "a picture is worth a thousands words" and "a painting is the only universal language" couldn't be further from the truth.

1997年、私はイェットマン・エッフェル・サヴァン氏という「オーバン・スターレーサーズ」の原作者に出会いました。当時私は19歳で、フランスにアニメーション産業があることも、ましてやアニメーションの学校があることも知りませんでした。エッフェル氏はフリーランスのプロデューサーとして企画の開発を始めるにあたり、キャラクターと車体のデザインができる人材を探していたところでした。私はその頃、いくつかのイラストを描き始めたばかりの頃で、あまり自信はありませんでしたが、彼は私のパッションを信じてくれました。様々な紆余曲折がありましたが、その9年後、日本での二年半の集中的な制作期間を経て、「オーバン・スターレーサーズ」が世界中で放映されることとなったのです。

「オーバン」は、アニメーション業界に入る最初のチャンスを与えてくれただけでなく、日本でのキャリアをスタートするきっかけを作ってくれました。ほんの小さな出会いが人の人生を大幅に変えてしまうなんて驚きですよね。

最初の数年間はとても刺激的でしたし、同時にとても体力を使いました。日本人はハードワーカーとの評判でしたから、皆さんの標準に合わせ、そして信頼を得るため、通常の倍以上は働いたように思います。

尊敬するアニメ制作スタッフの方々と並んで仕事をするのは、正直なところ怖ろしい気もしました。最初はコミュニケーションを取ることですら苦労しましたが、すぐに、フランス人も日本人も質のいいアニメーションを制作しようという同じ熱意があることにお互い気づきました。企画段階の作業や本編制作を進めるにあたって、事前にビジュアルを用意しておくと、物事がとてもスムーズに進むようになっていきました。昔の諺で「一枚の絵は一千語に匹敵する」「絵画は唯一の万国共通言語」などと言いますが、どうやらそれは間違いではないようです。



ART DIRECTOR
CHARACTER DESIGNER
CO-DIRECTOR

アートディレクター
キャラクターデザイン
共同監督


OBAN
STAR-RACERS



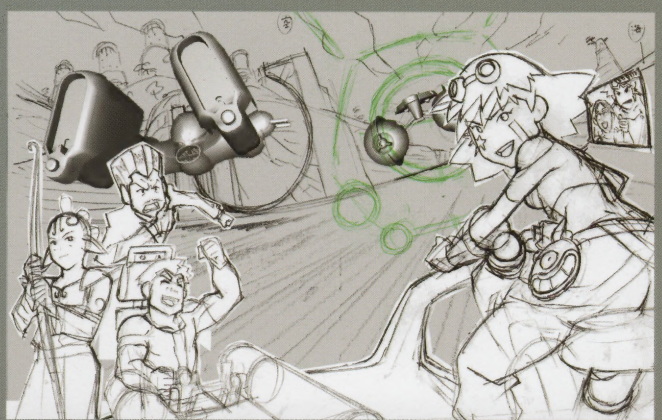
⬆SPECIAL ILLUSTRATION...特典イラスト
⬅DVD BOX COVER...DVD-BOXカバー



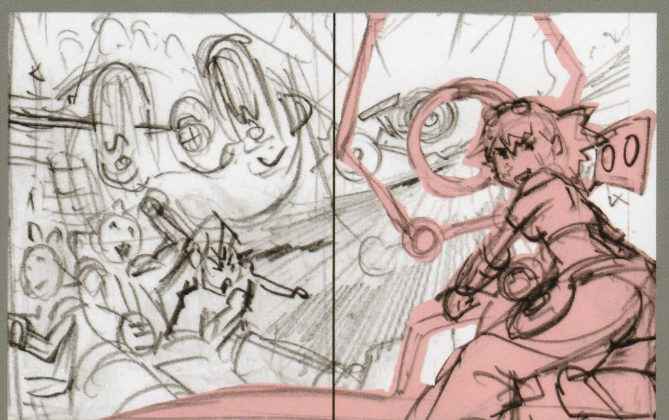
⬆ILLUSTRATION FOR
Newtype, Dec. 2006...
「月刊ニュータイプ」2006年
12月号掲載版権



⬅CLEAN-UP...クリンナップ



⬆ROUGH...ラフ



⬆FIRST SKETCH...1stスケッチ

⬇CD COVER ILLUSTRATIONS...CDジャケットイラスト



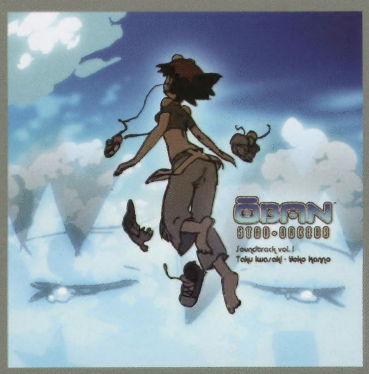


⬇CD COVER DESIGN PROPOSITIONS...CDジャケット案

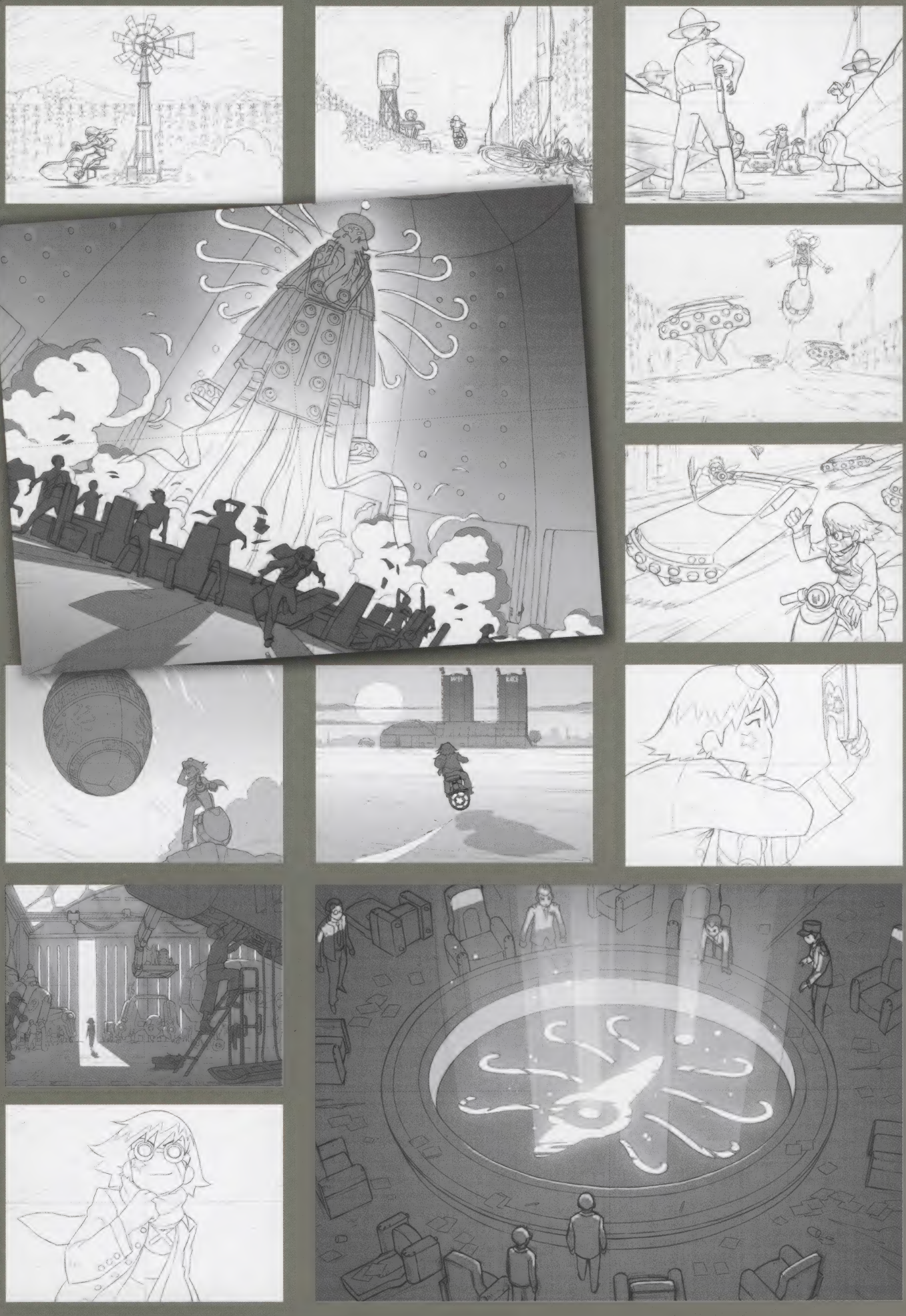


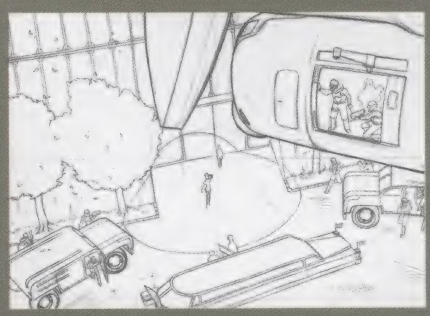


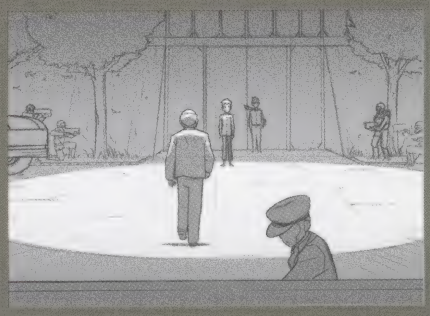


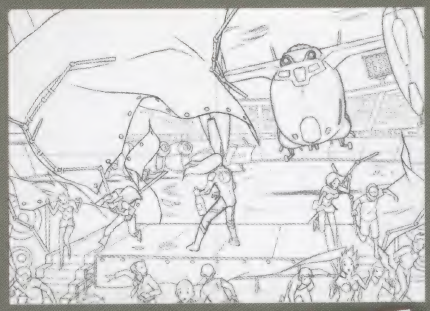








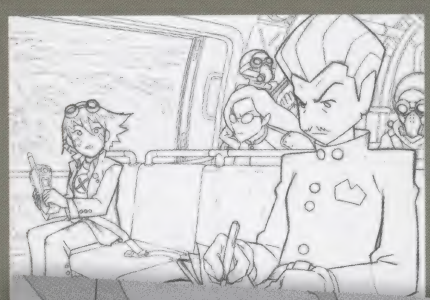


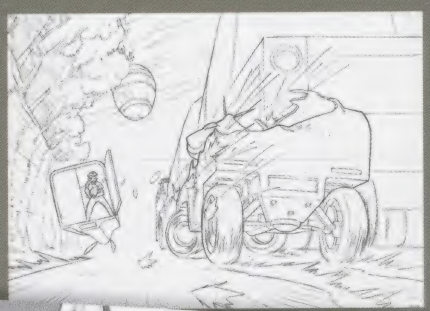








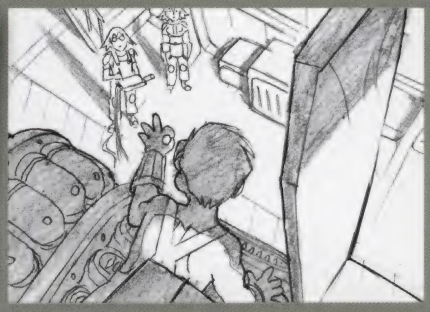


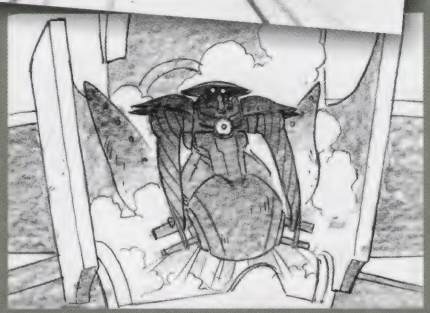
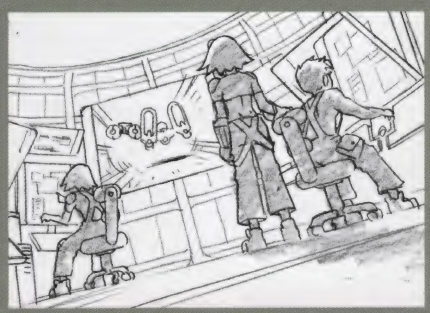


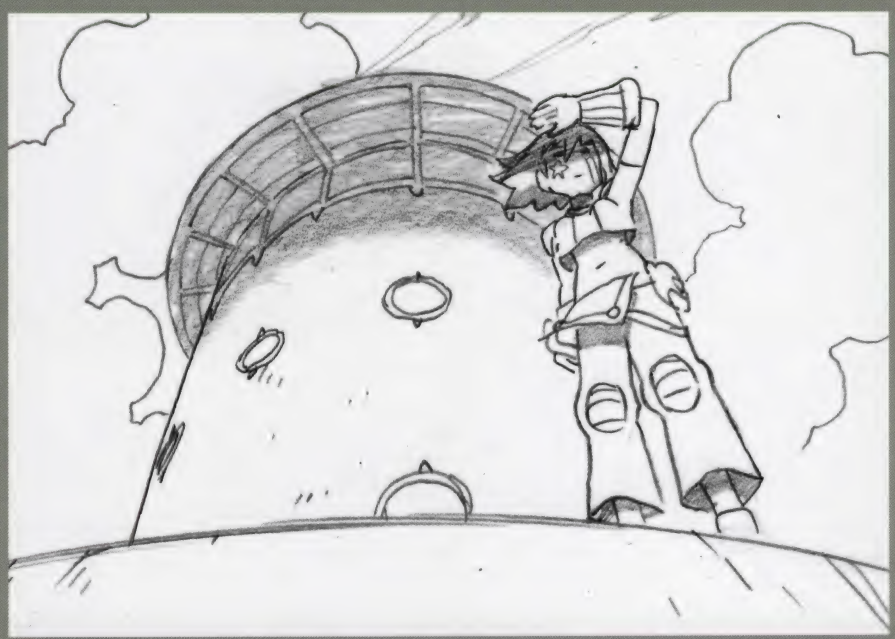
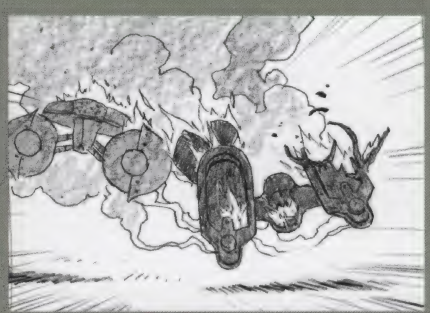


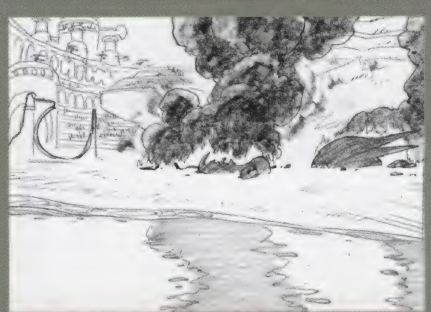




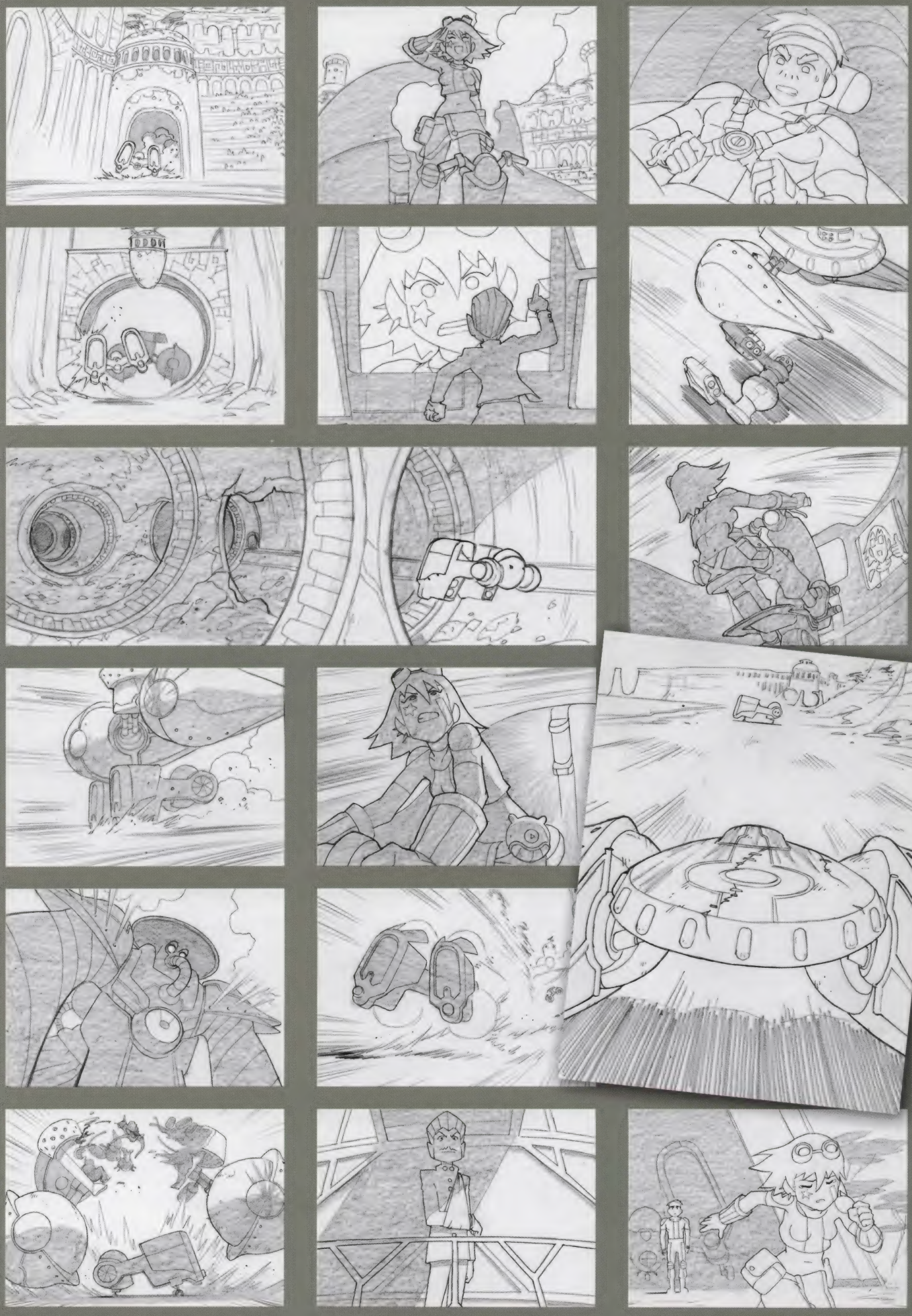



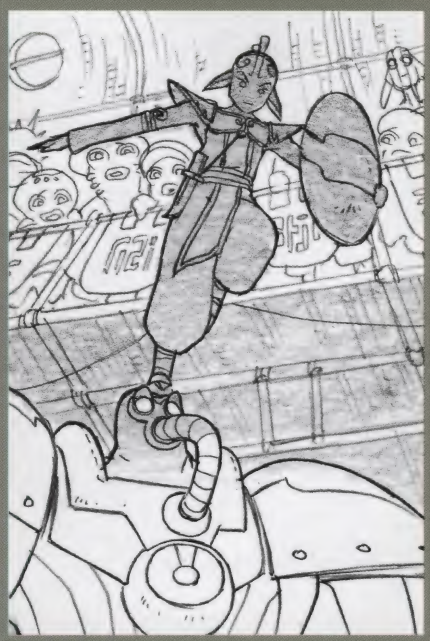



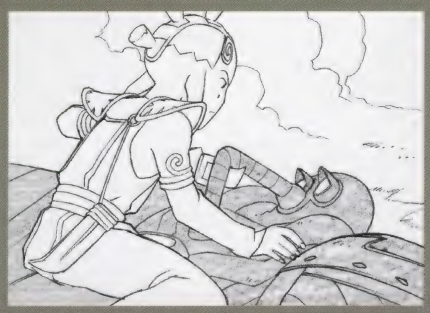
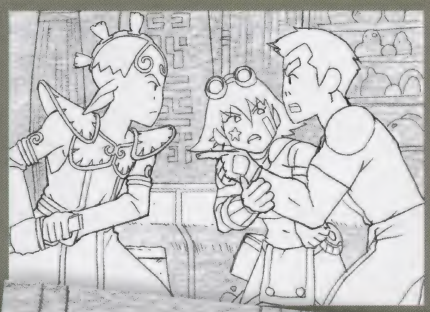
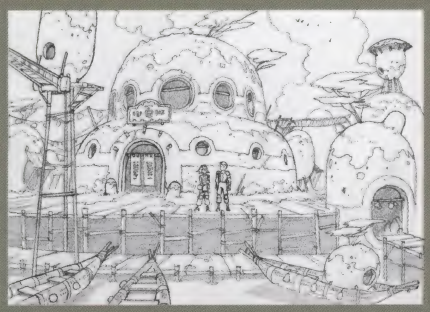
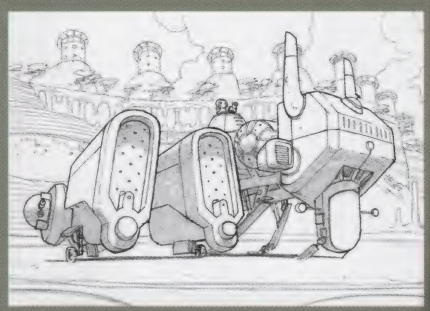
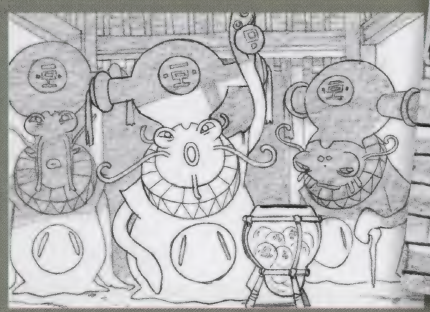


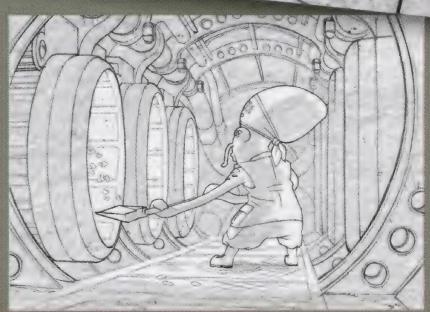
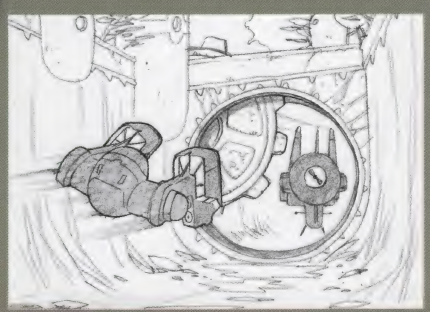
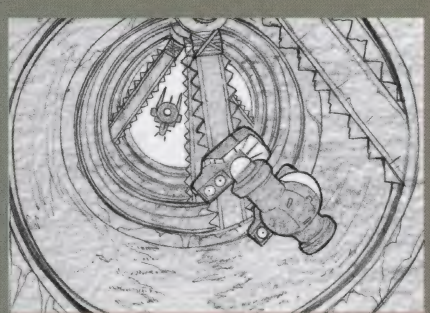
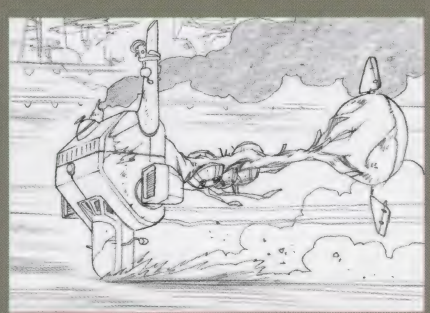
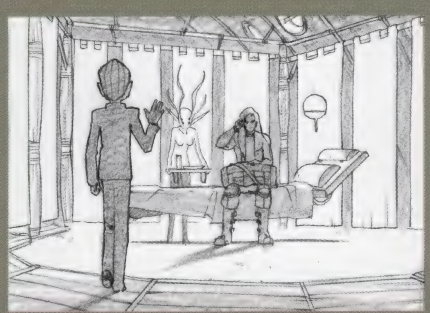


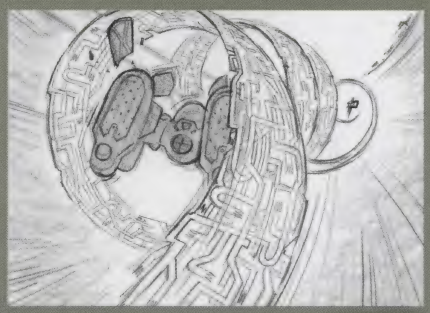
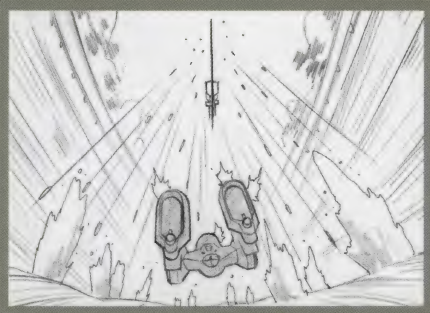
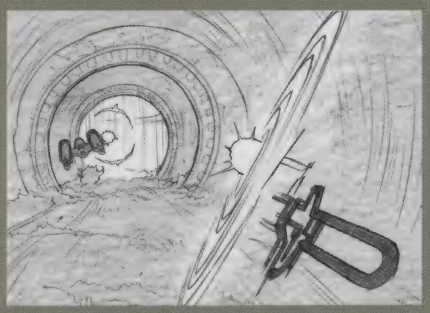
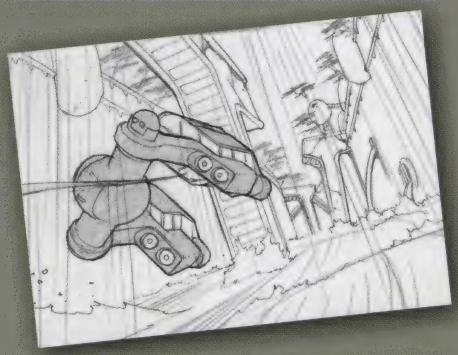
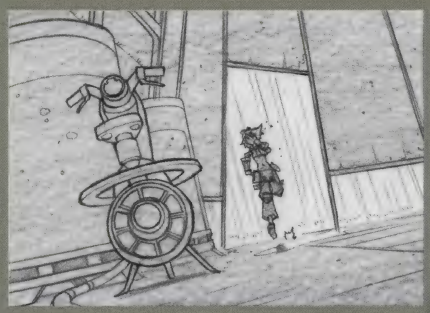


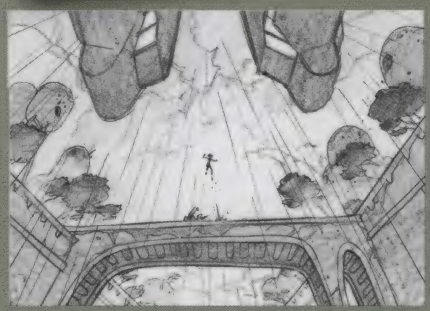
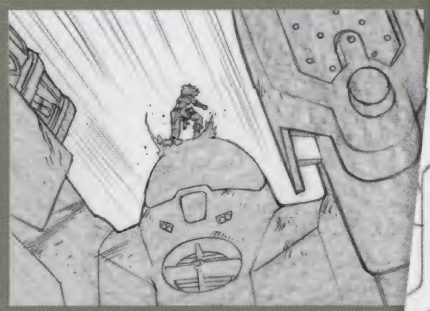
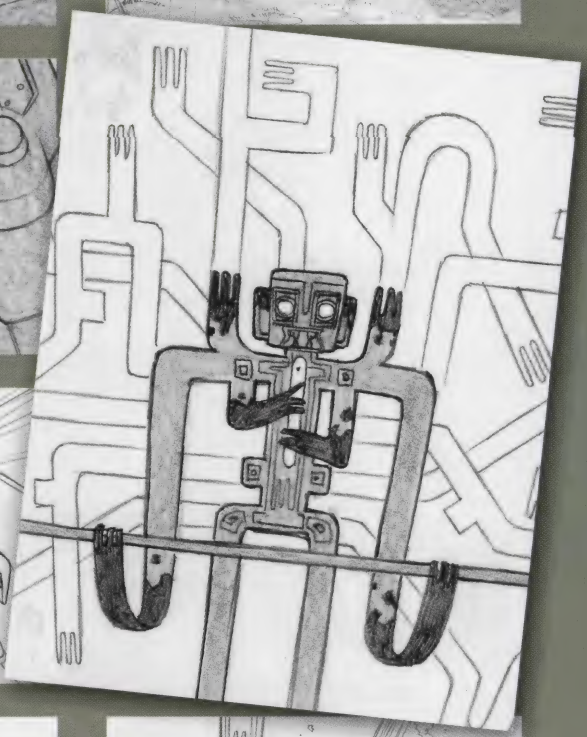


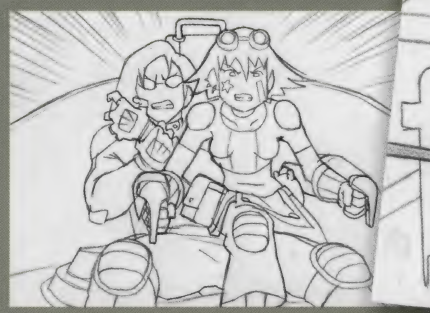
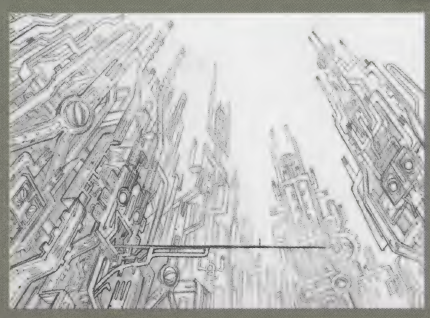
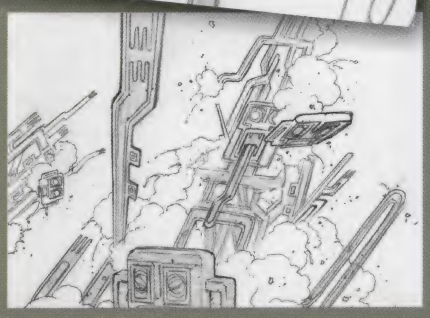






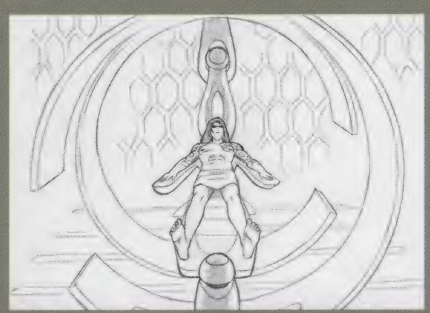
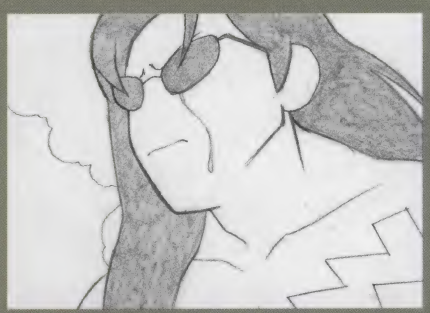






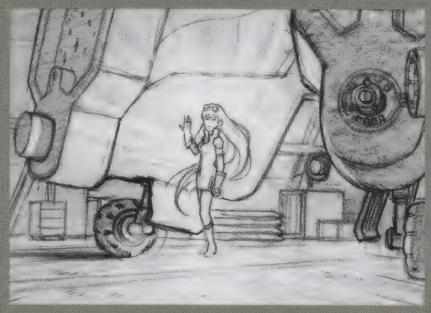


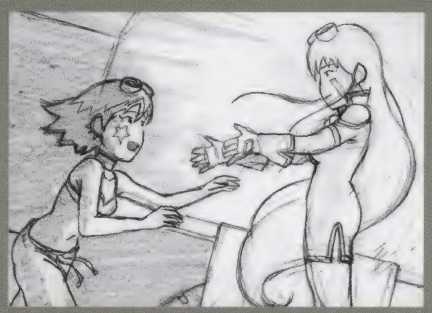







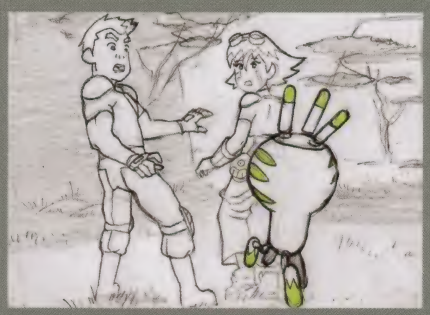
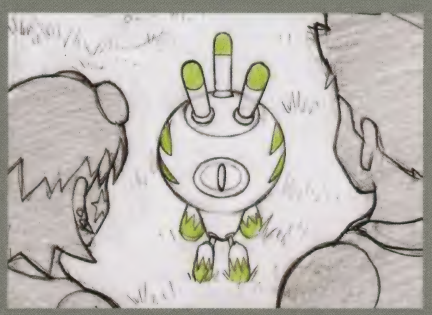
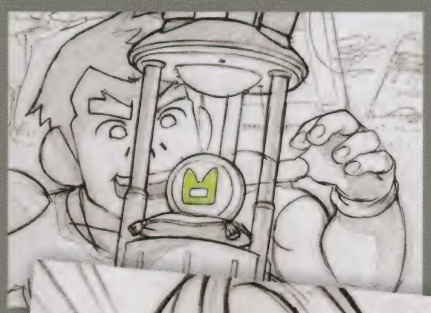
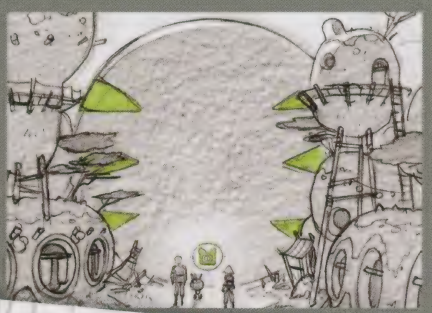




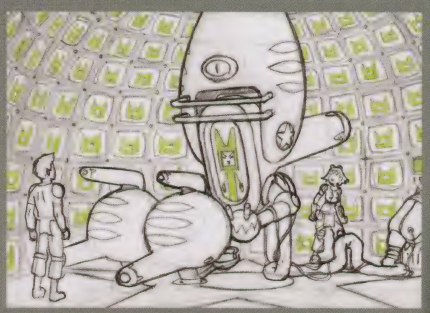
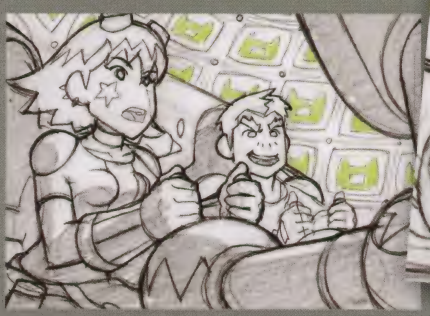
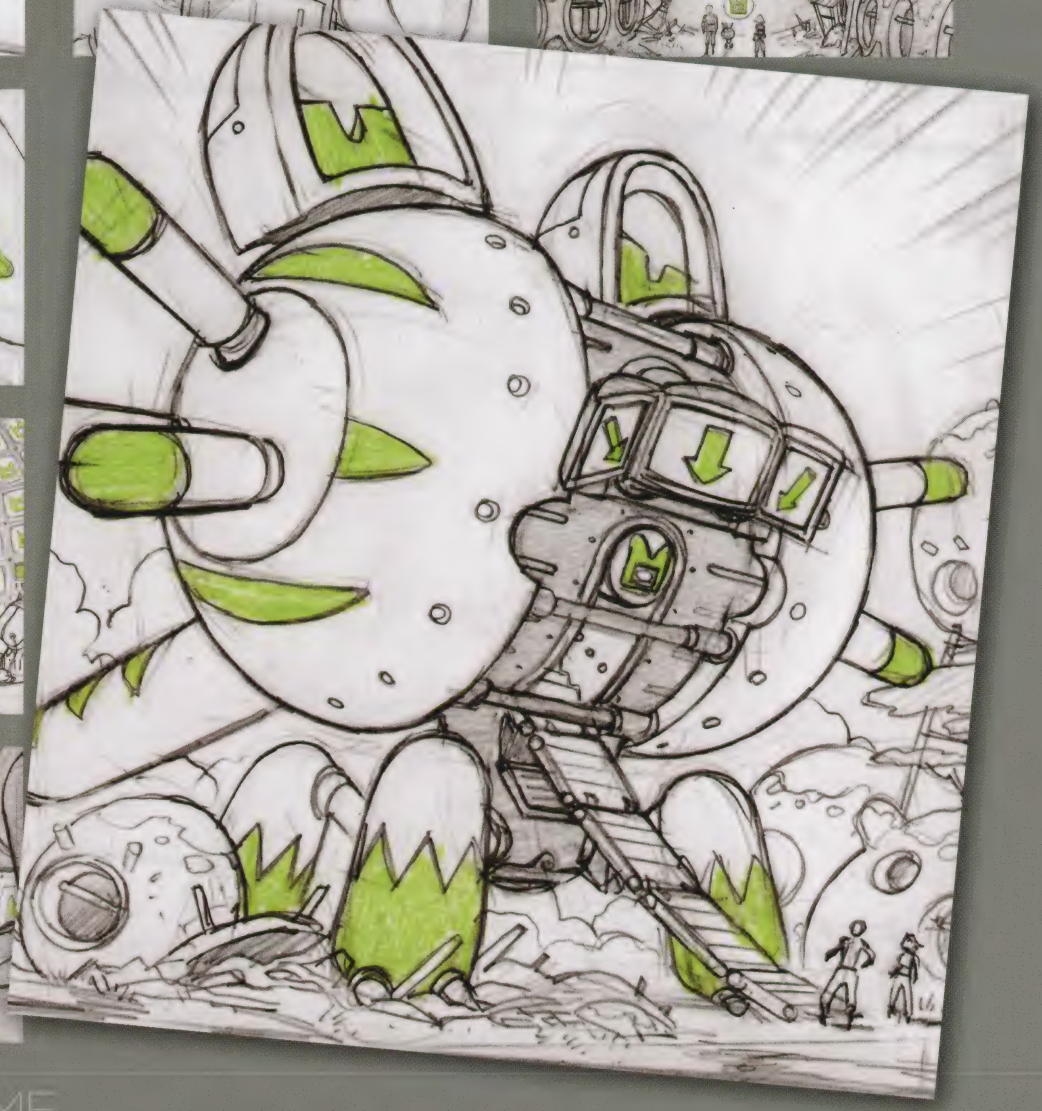




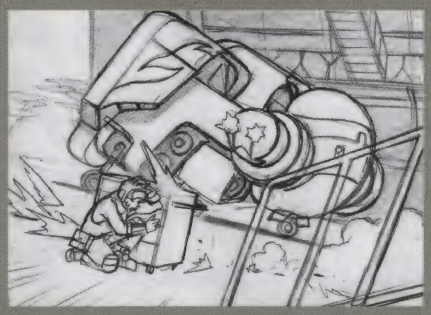
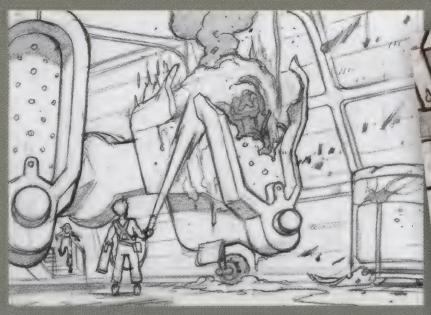
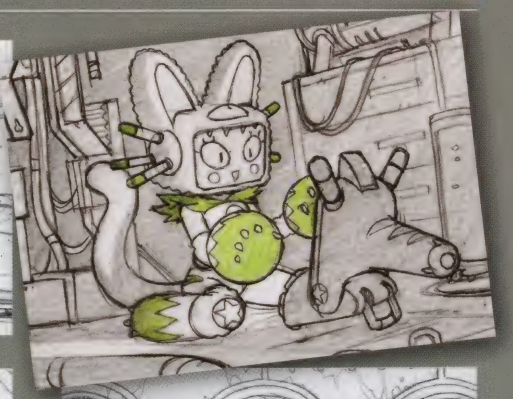
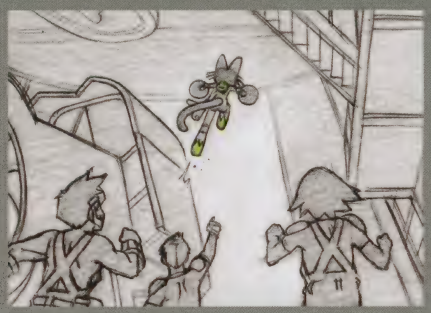
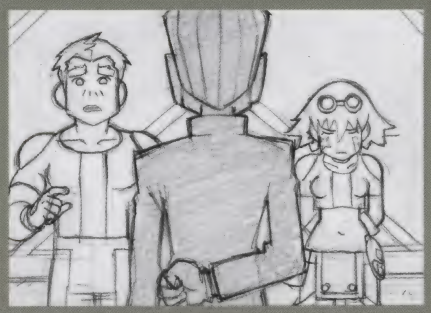
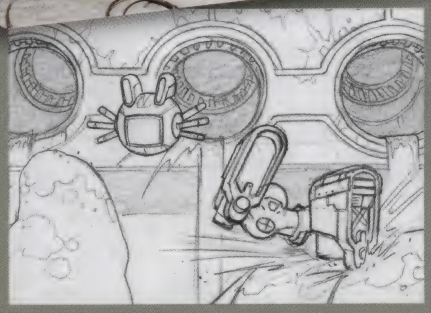
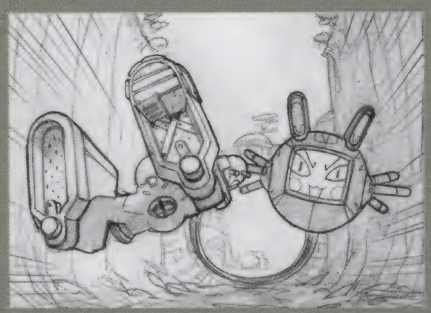
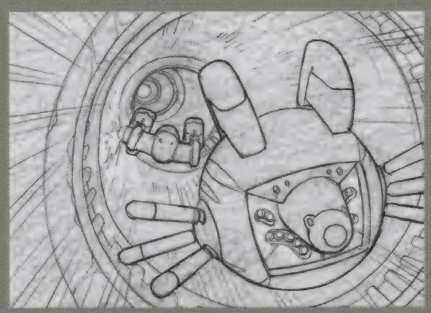



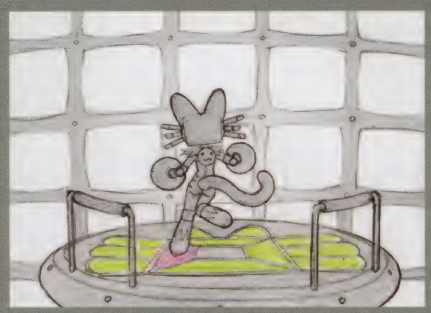
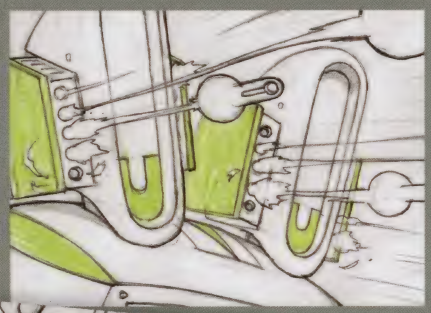
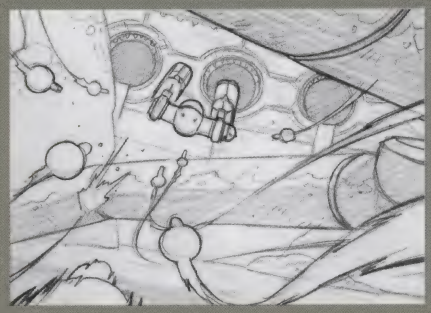
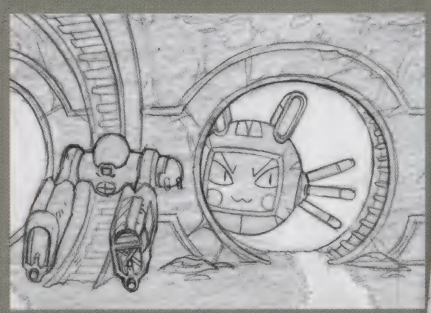


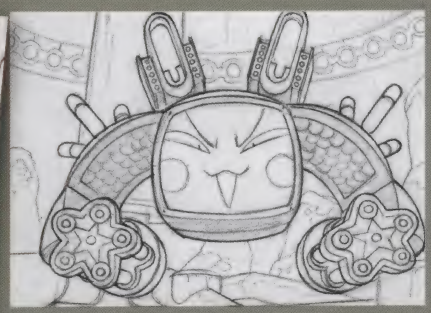
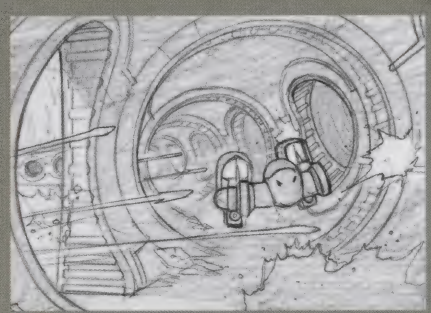
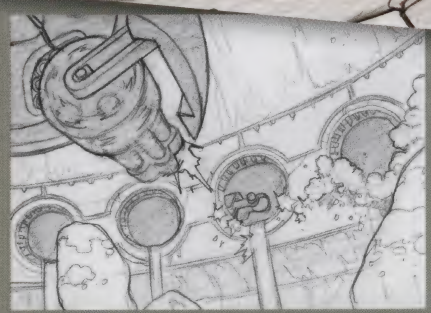
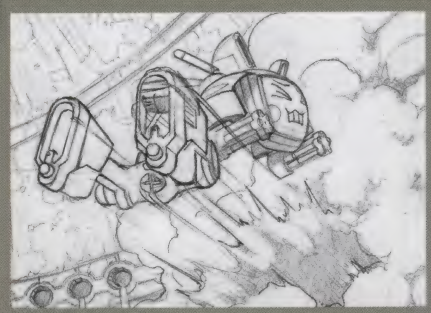


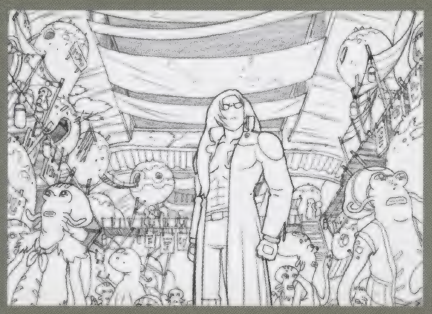




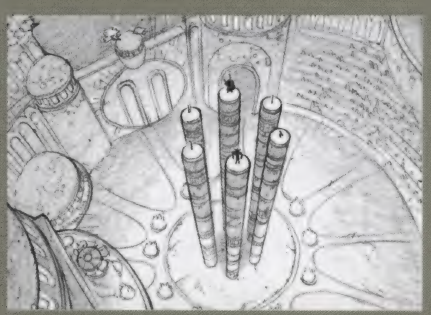








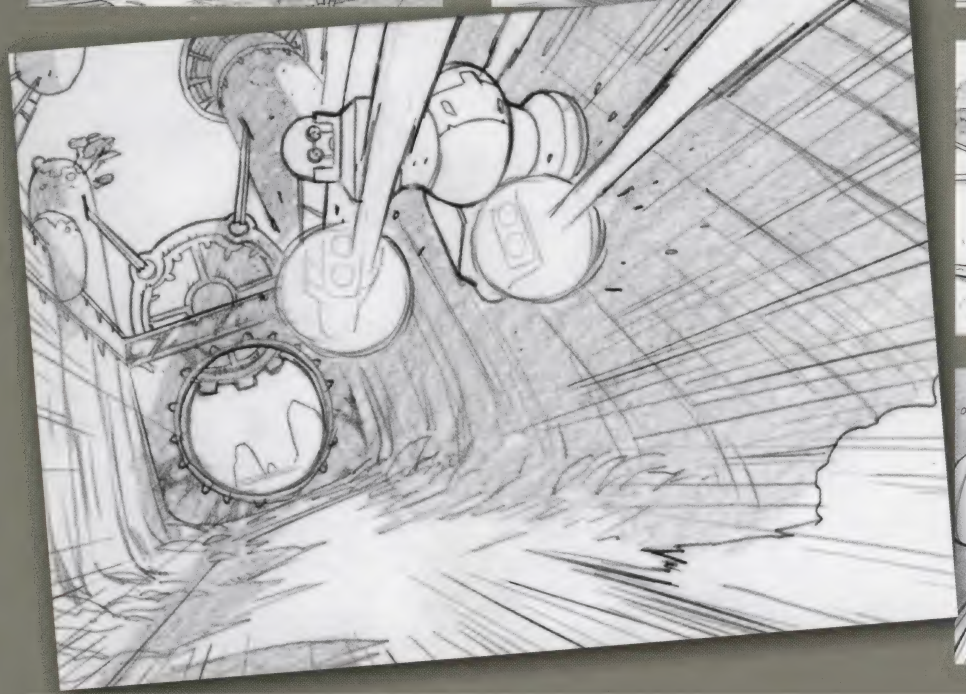


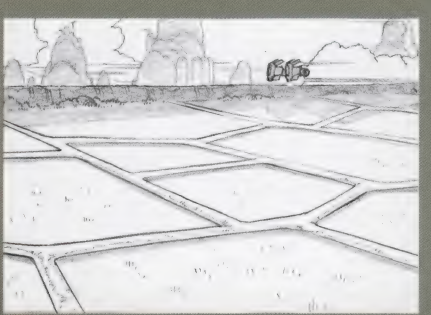


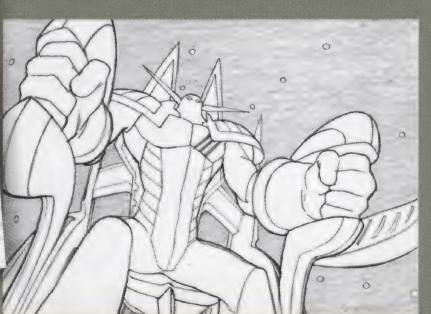




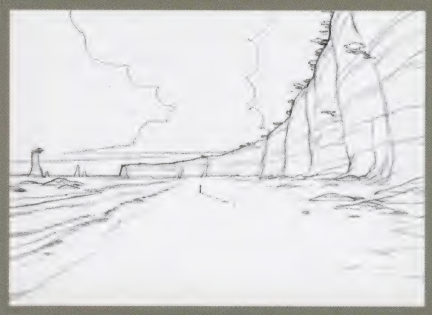










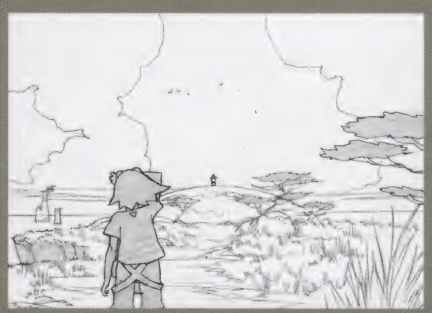


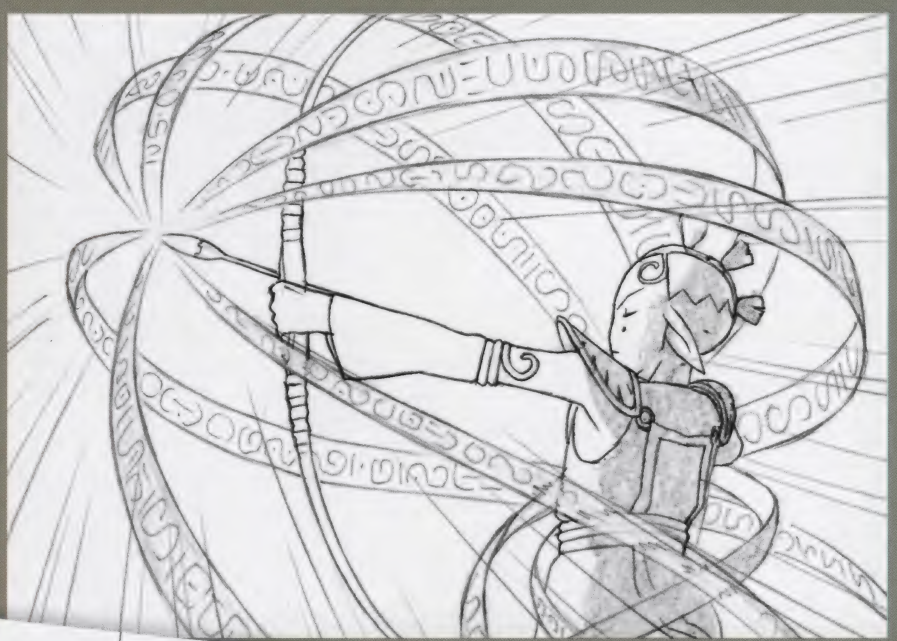










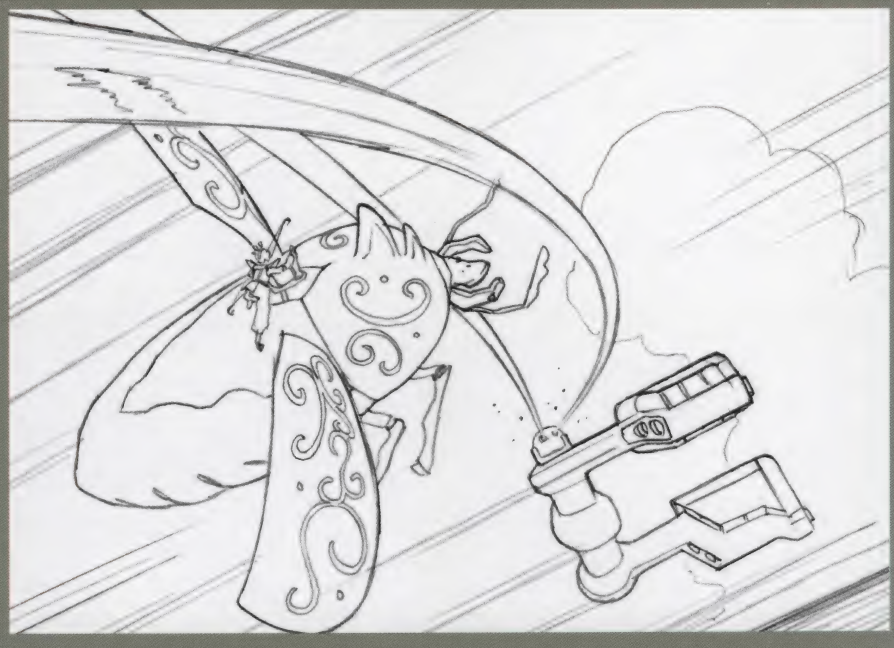
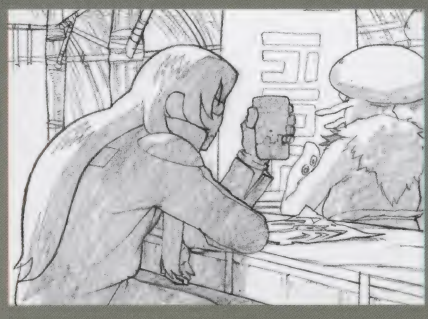
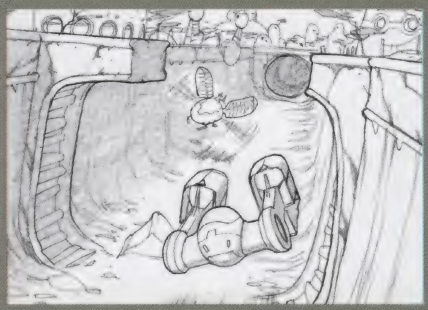


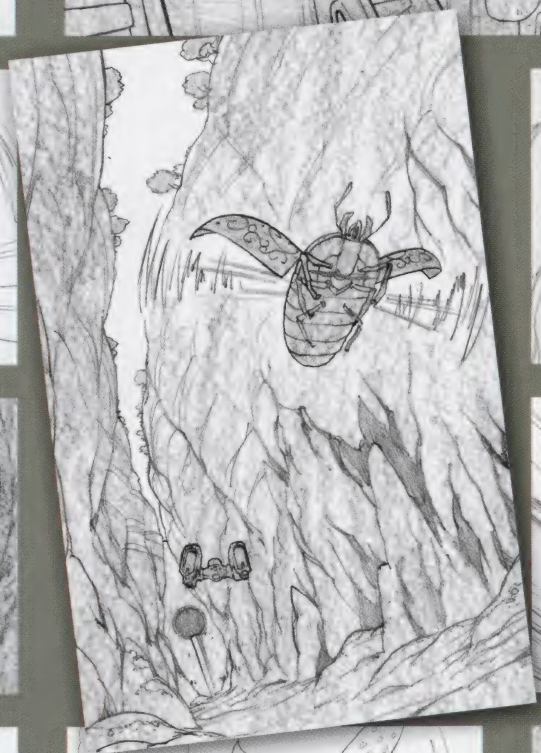


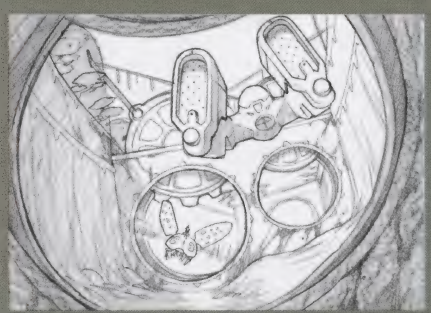
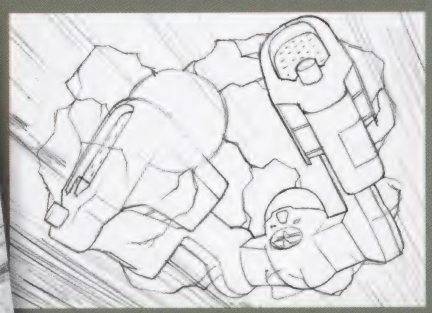


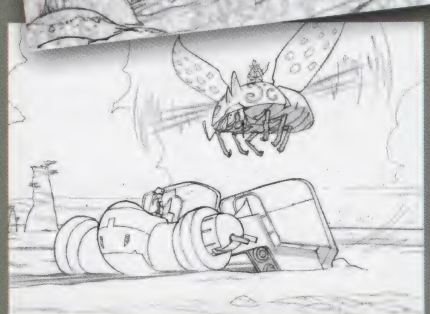
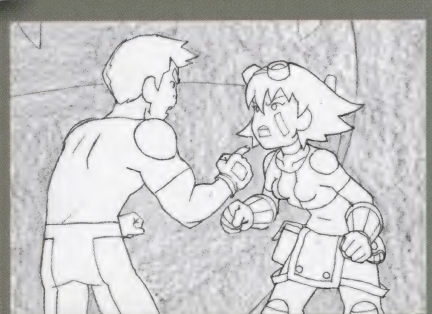


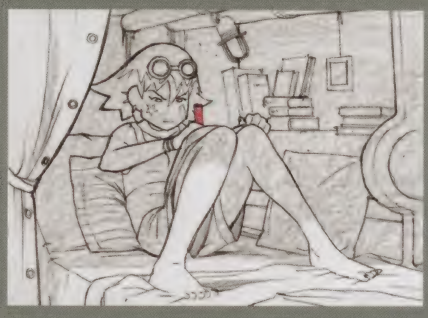
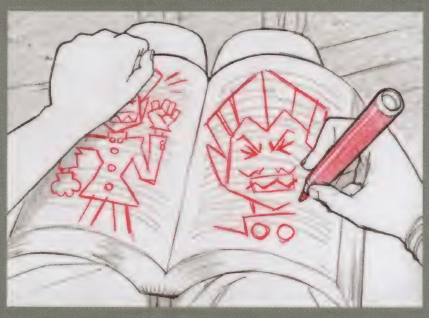
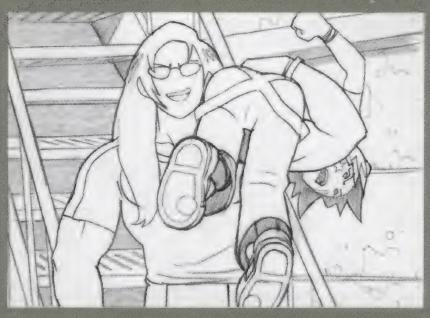




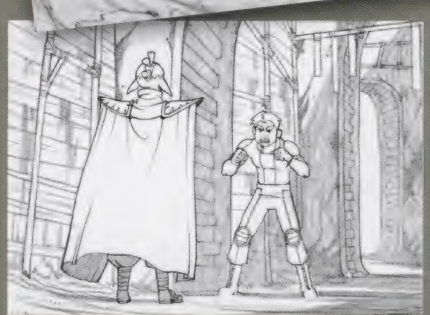




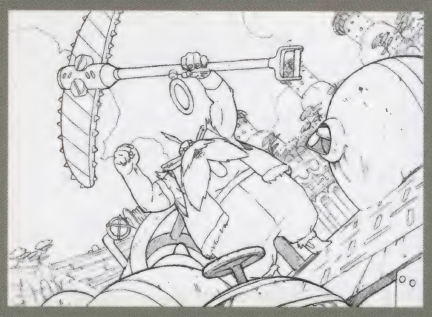
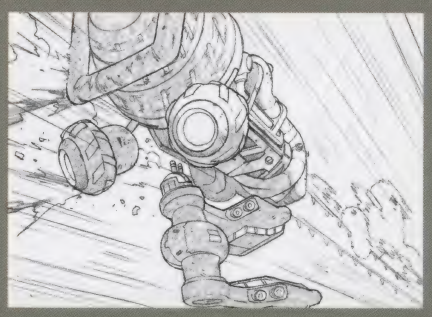
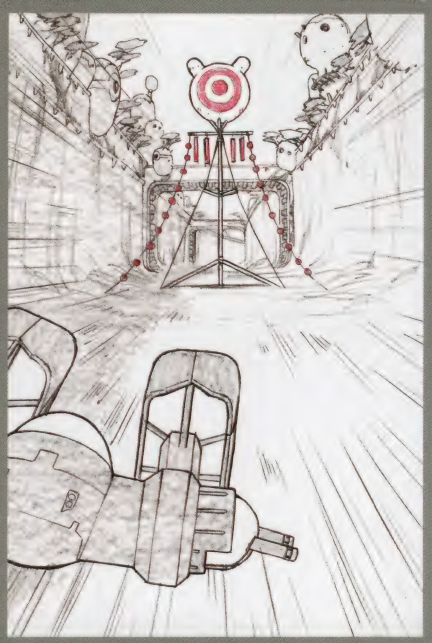


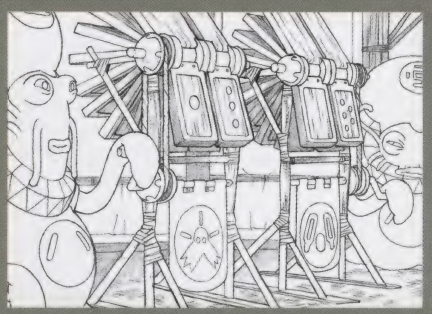
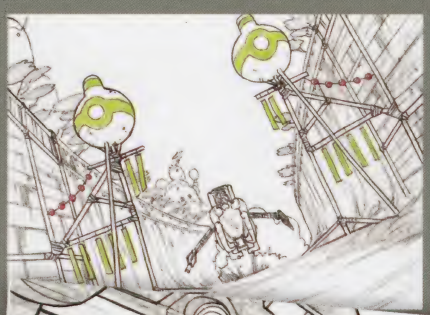
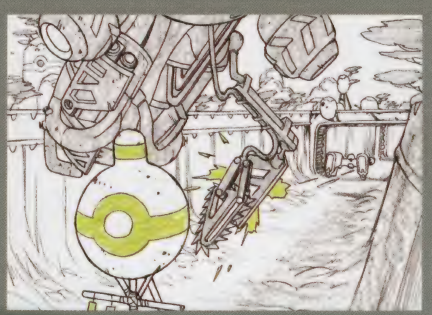
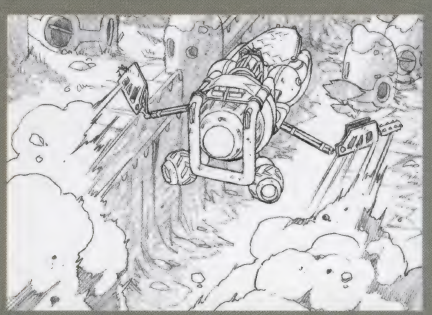
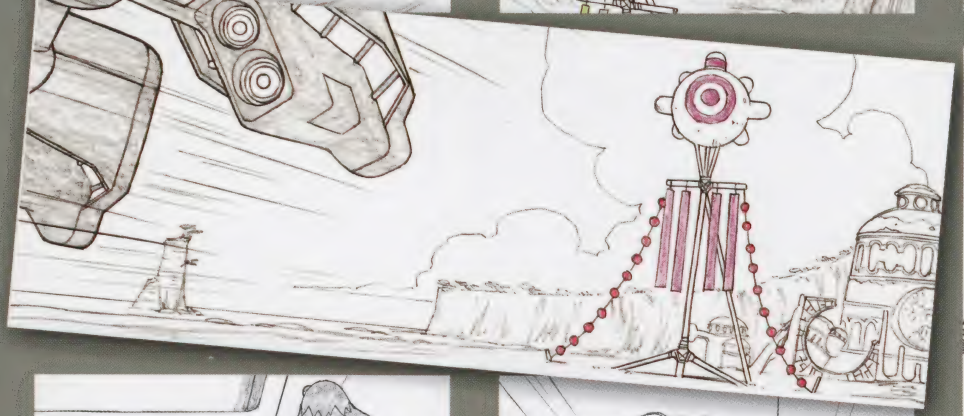


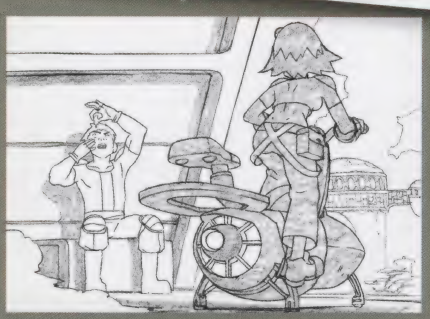



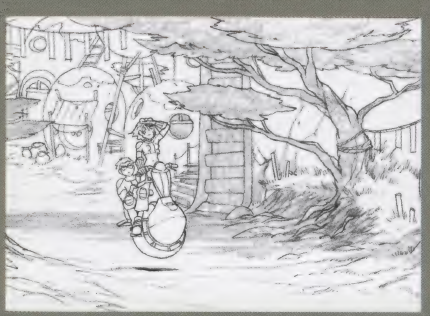




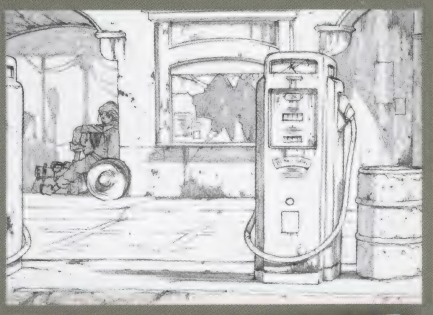






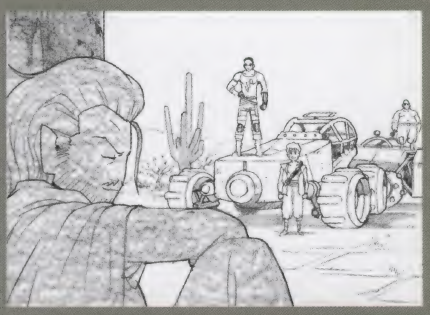


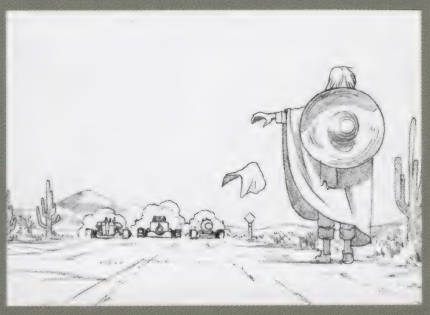


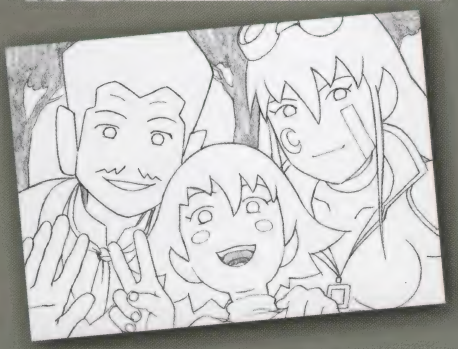


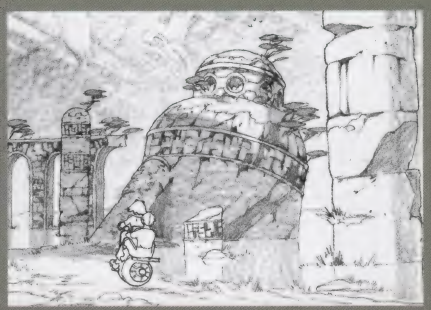
STATION
MOTOR
AUTO

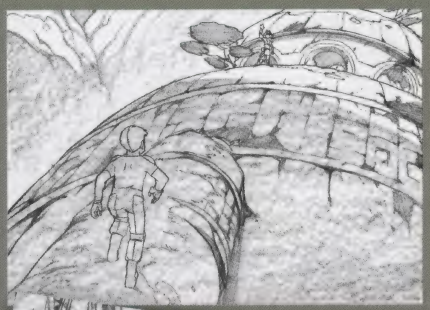




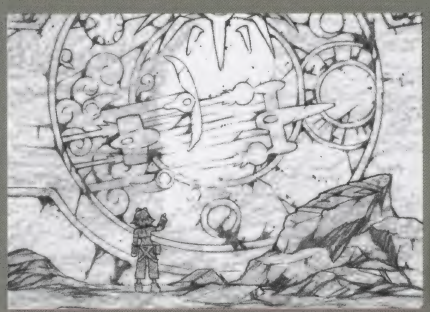


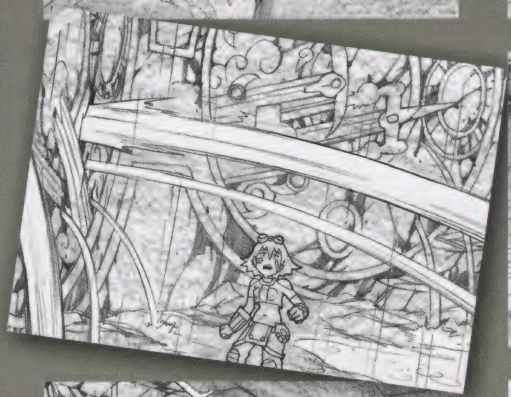






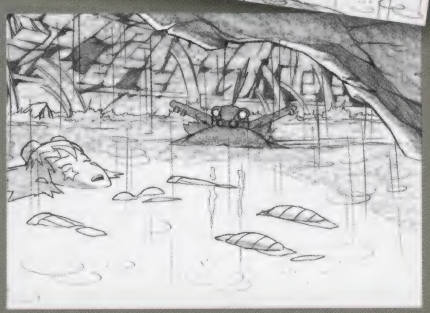










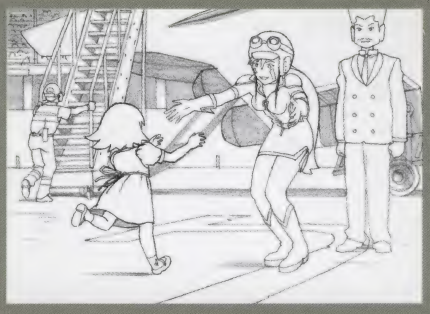
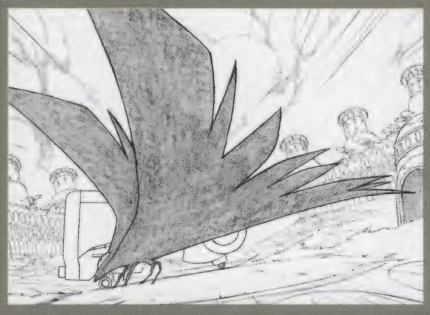


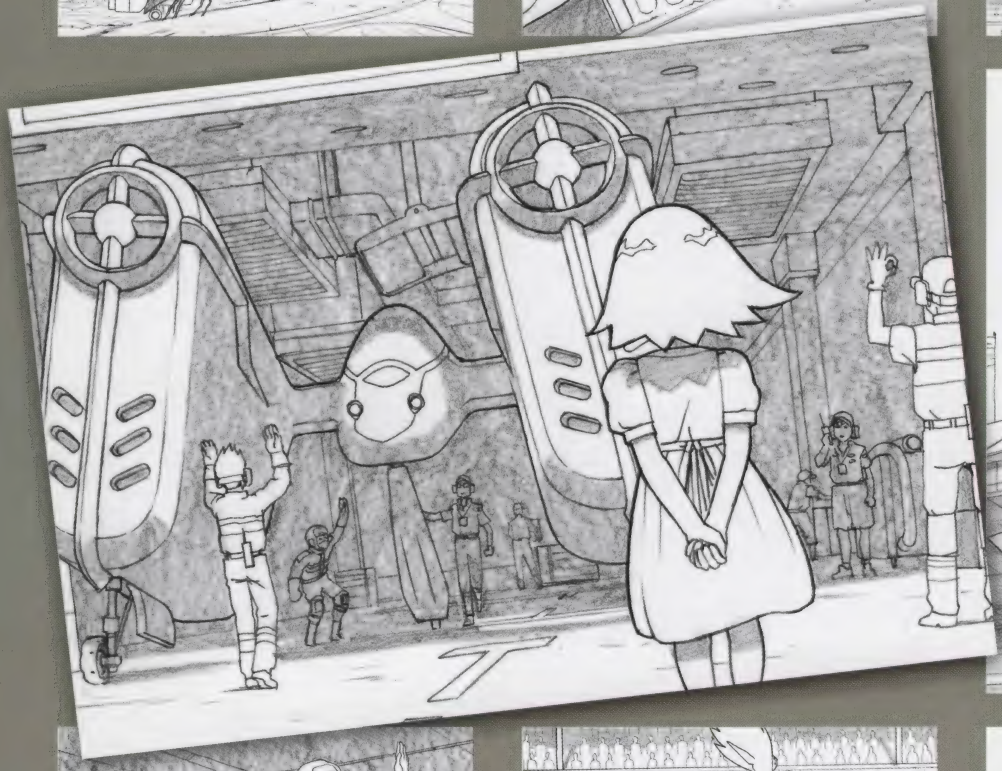


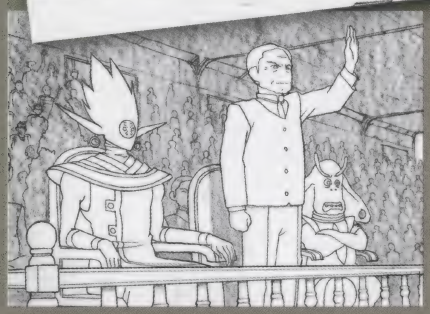


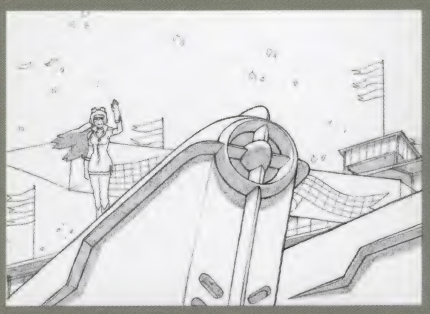
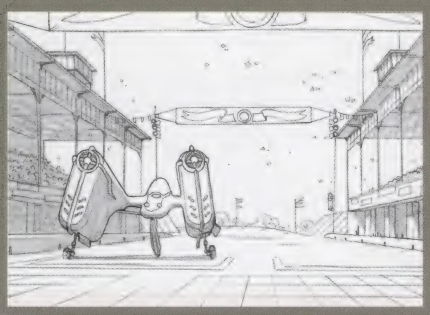


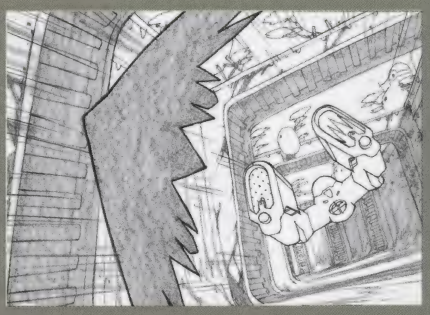


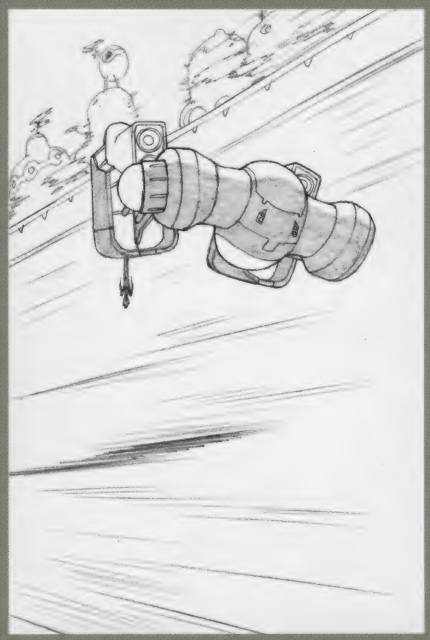



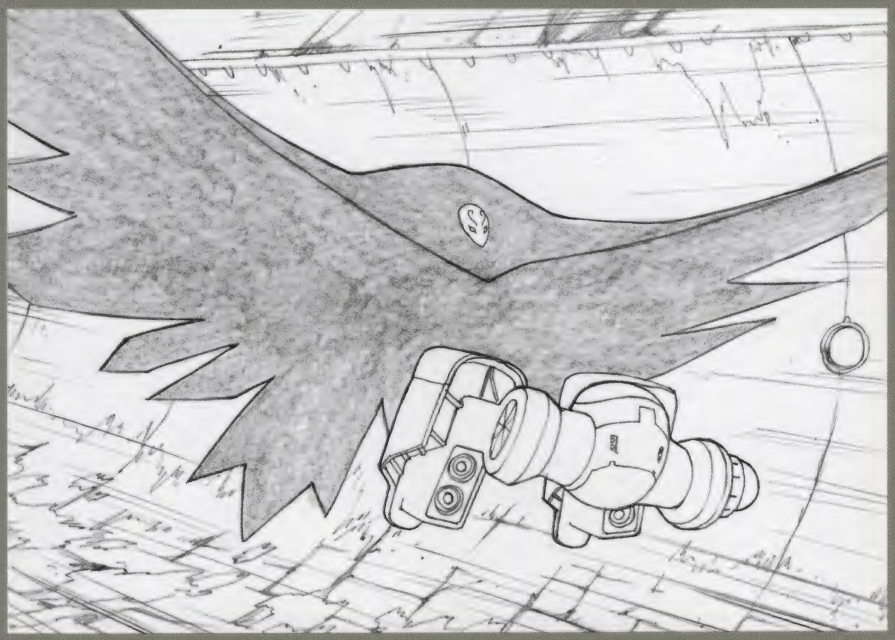


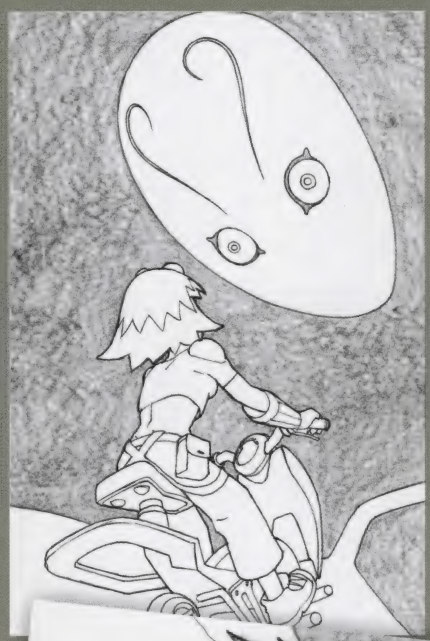


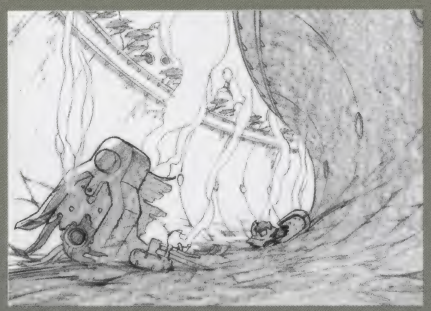
PARI



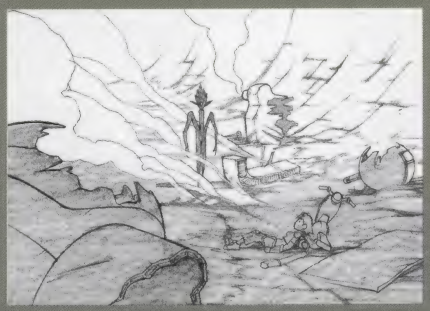












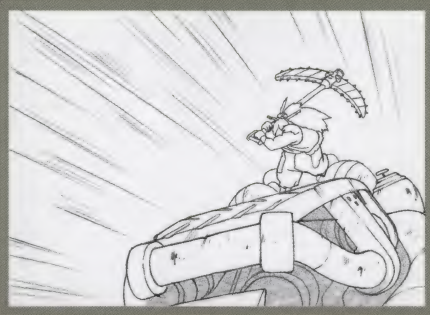


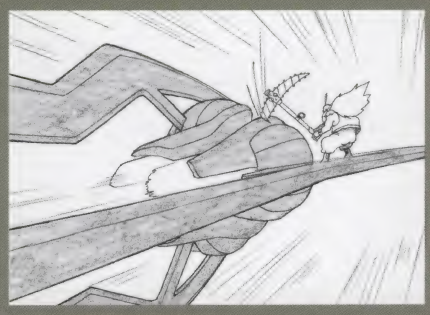
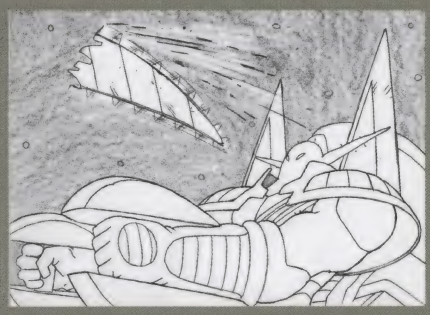
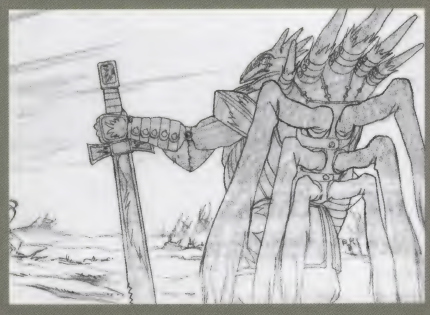
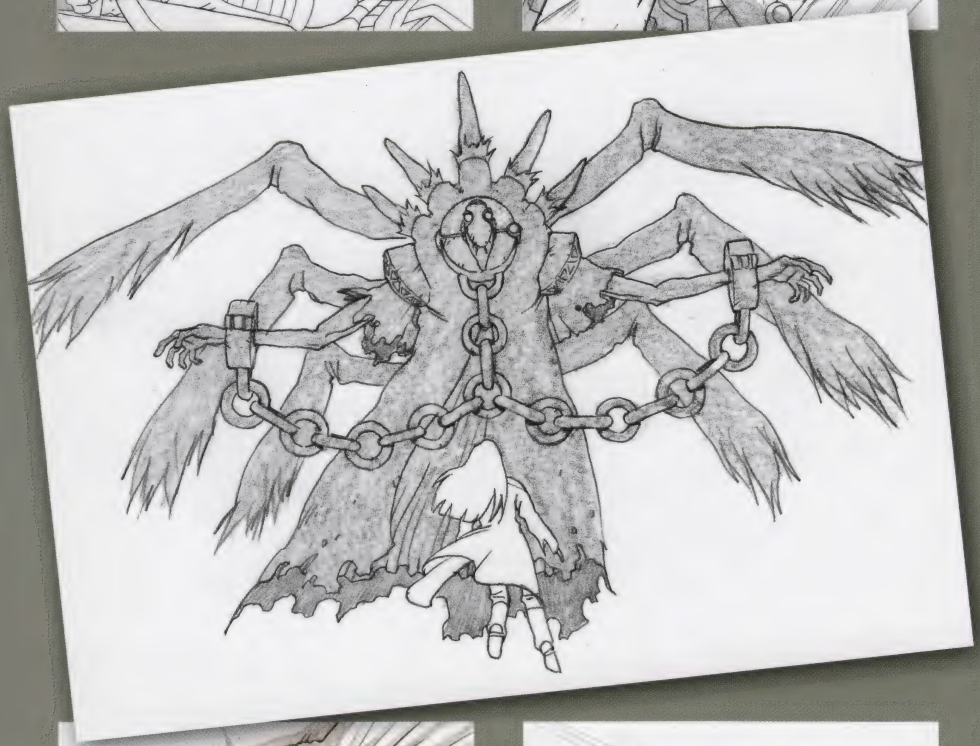
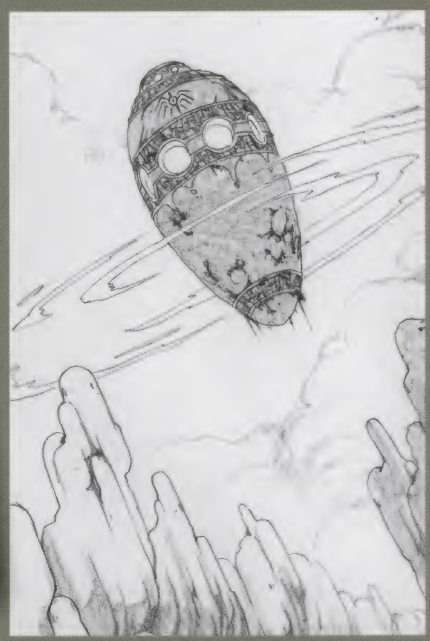
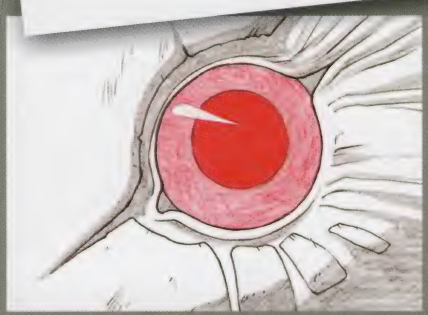
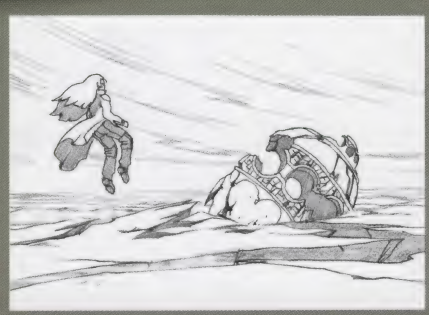
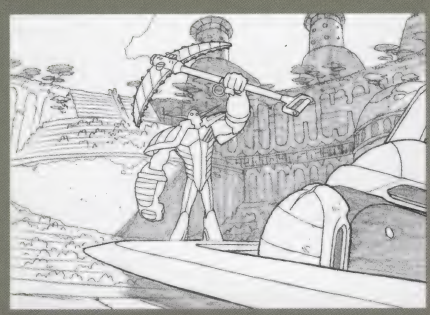
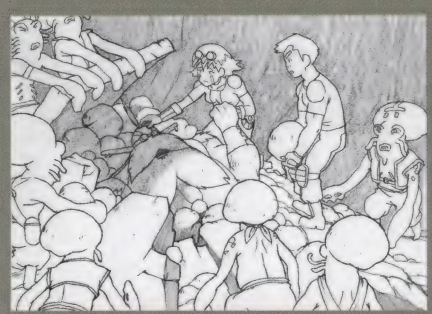
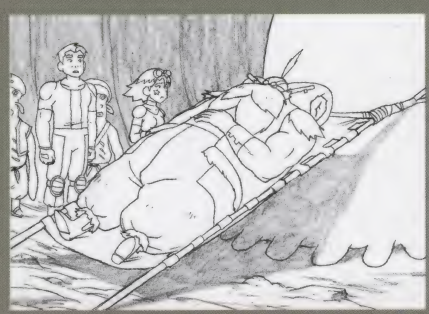
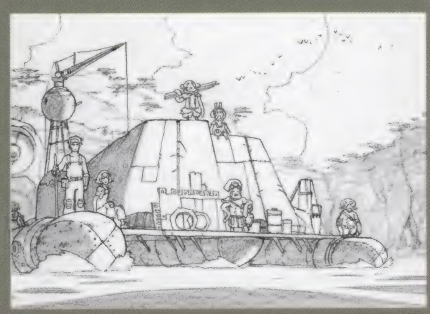


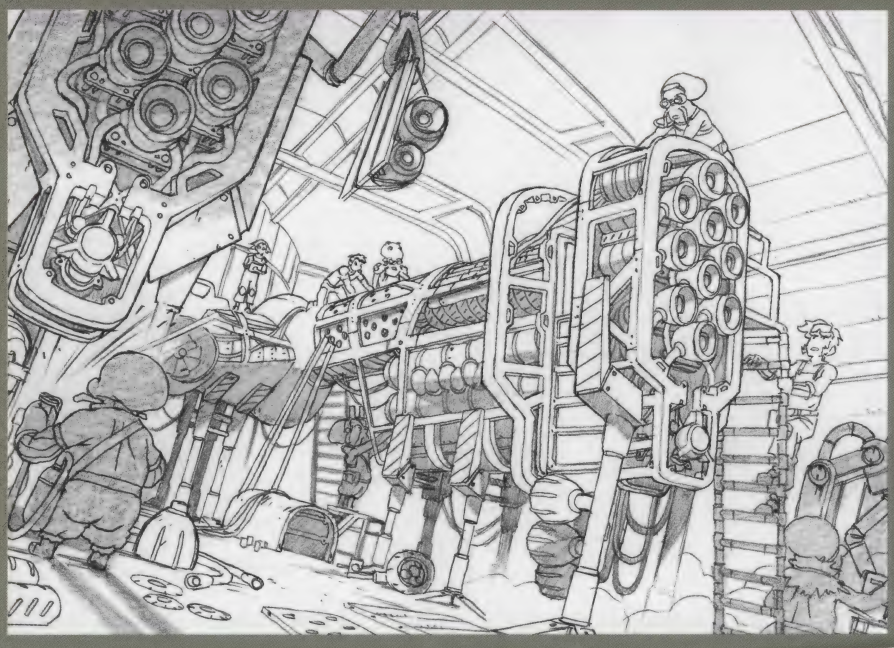


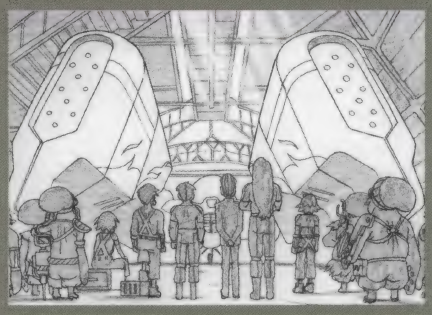




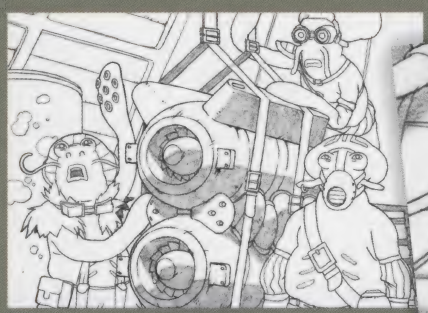


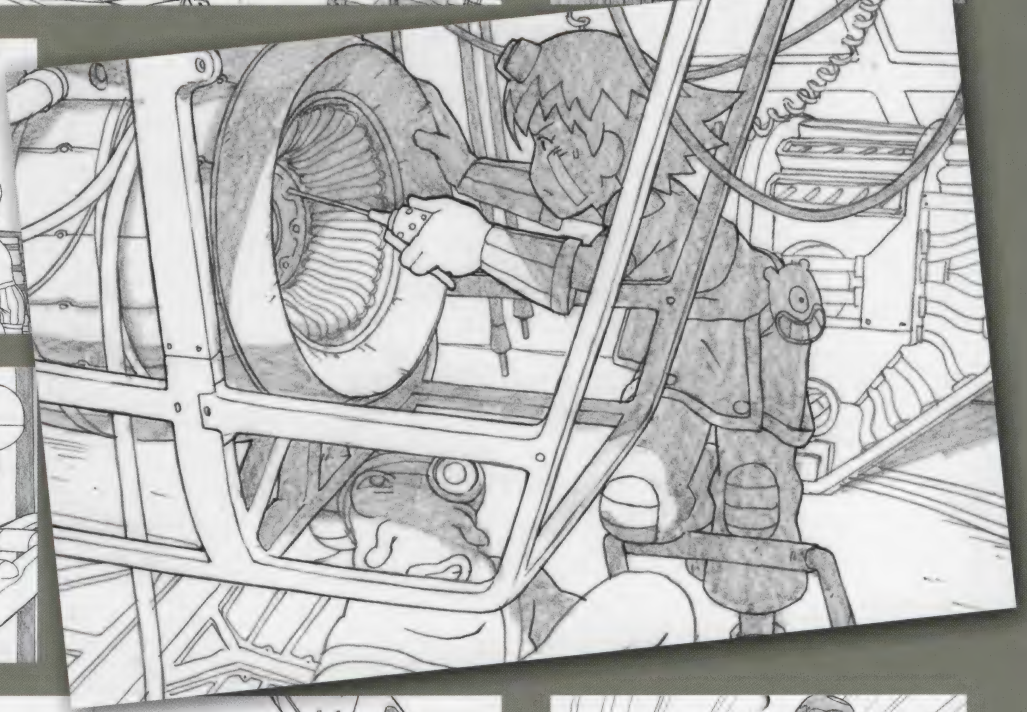












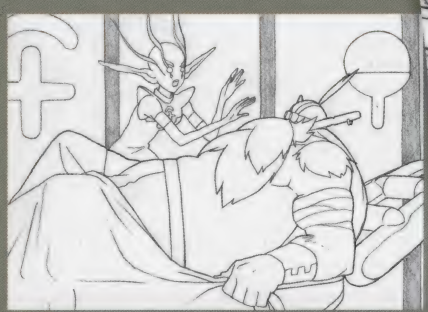


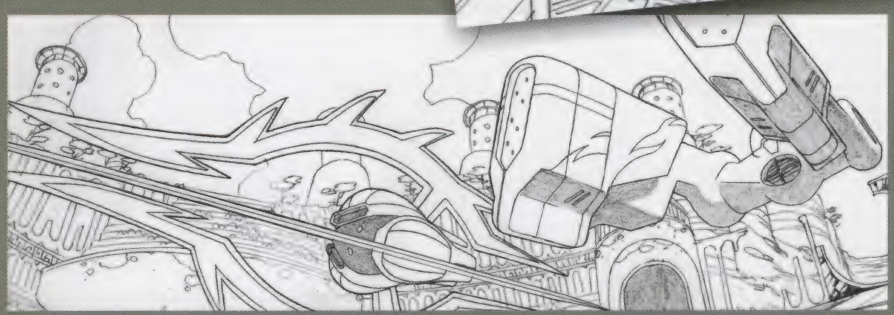


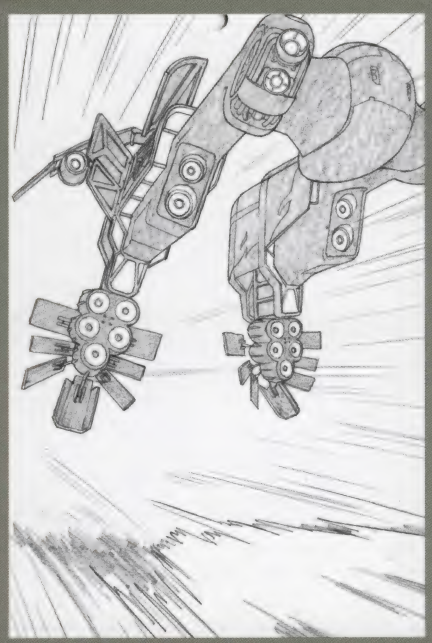


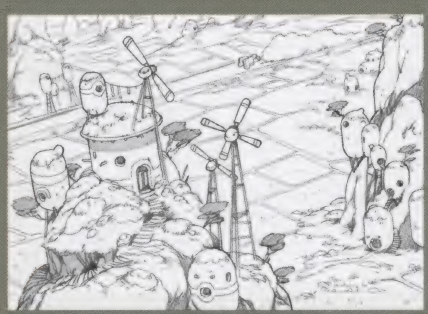






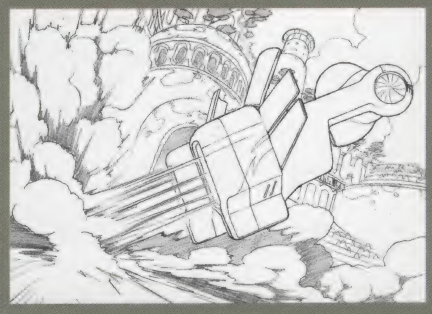


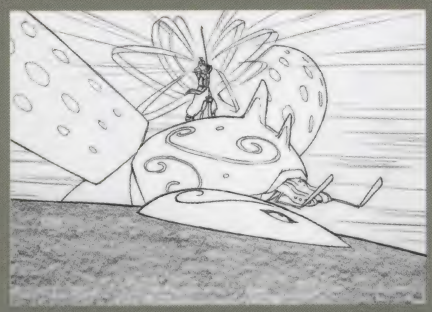
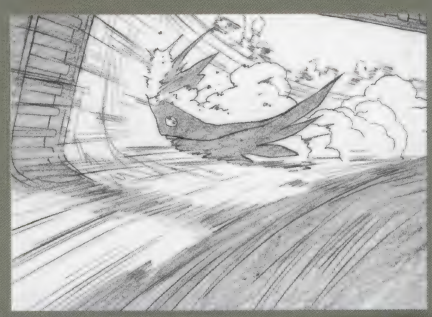
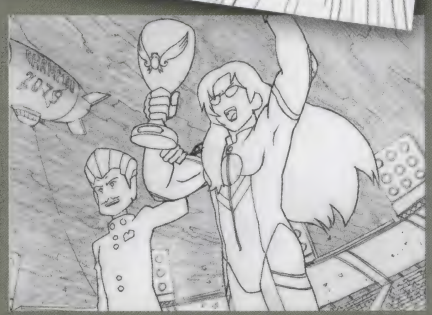
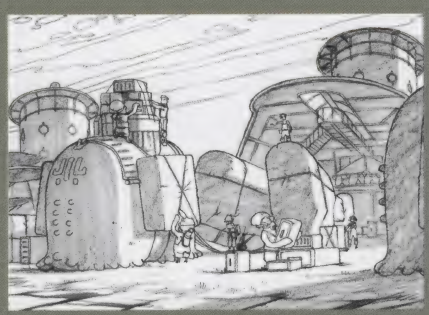


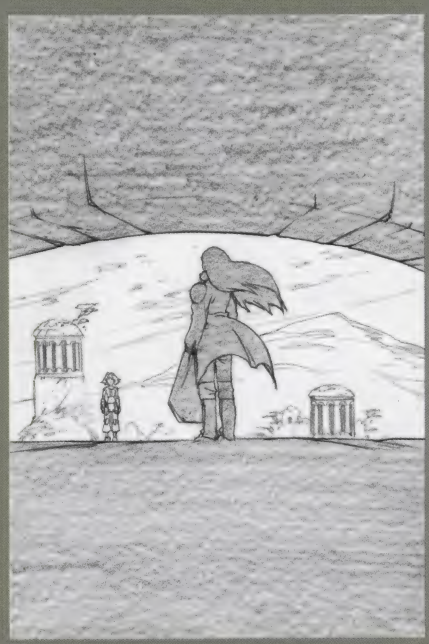






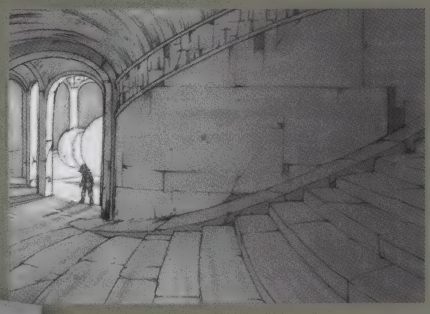
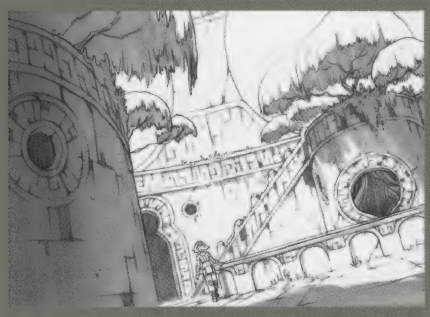


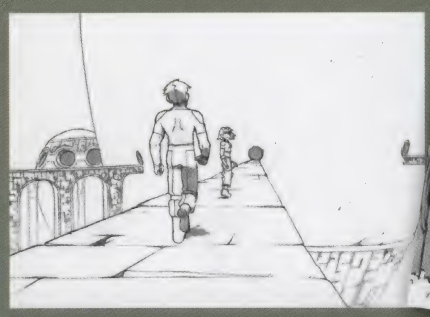
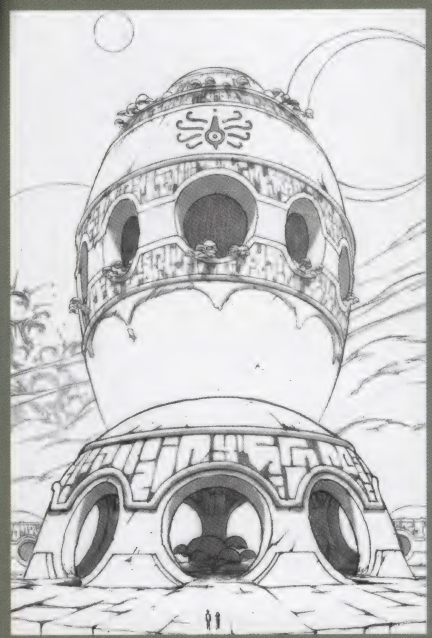
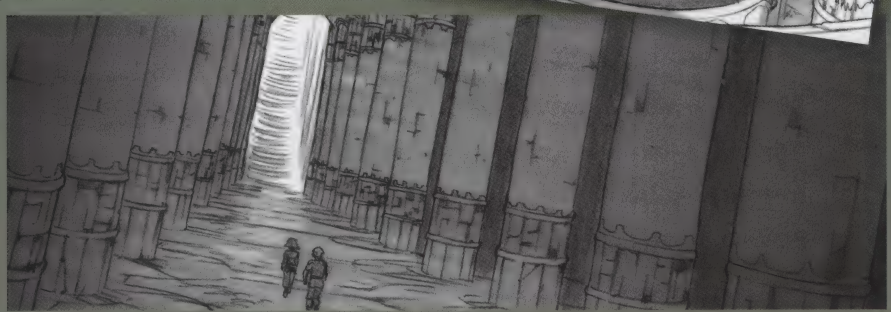
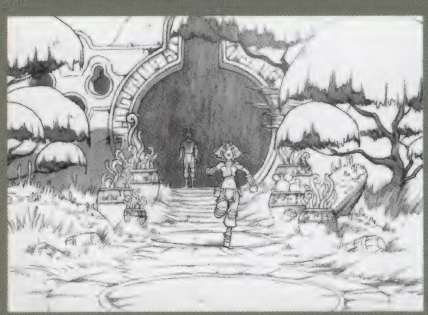






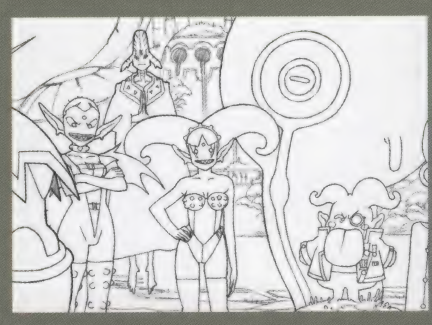


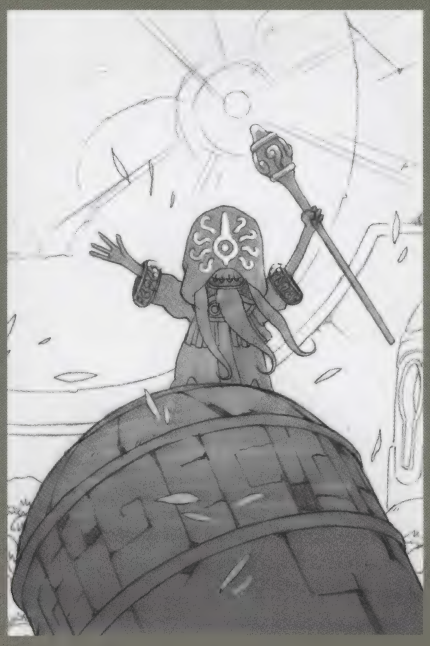
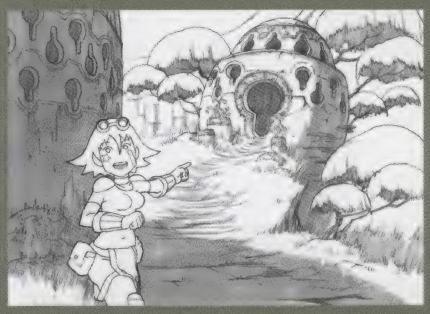
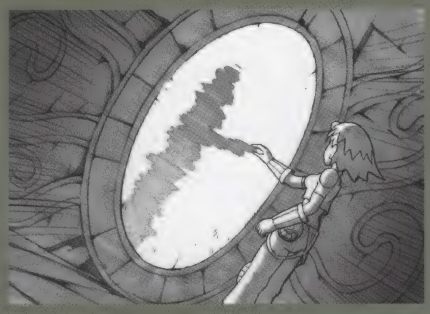
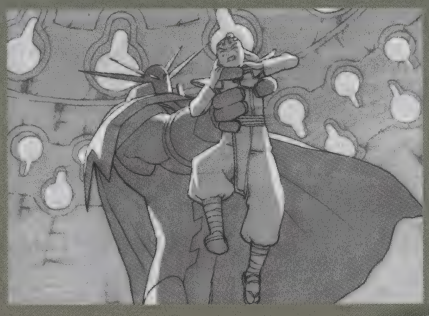


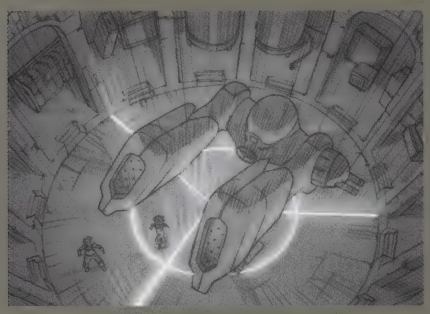
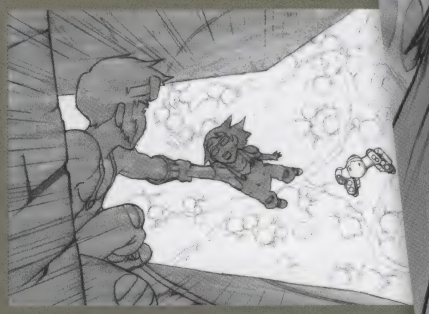



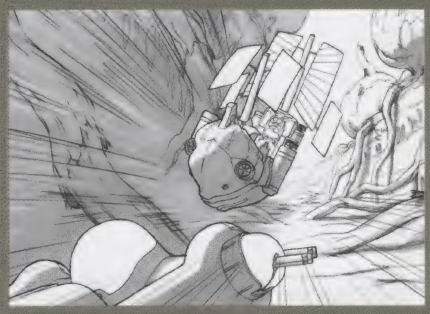
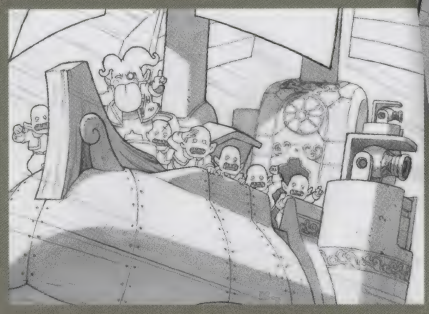
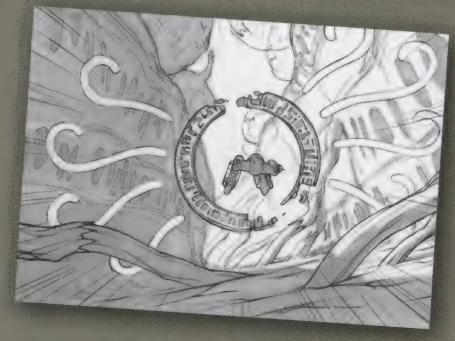







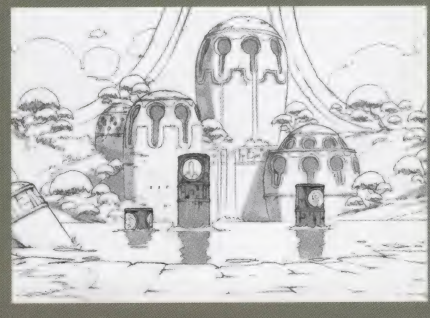


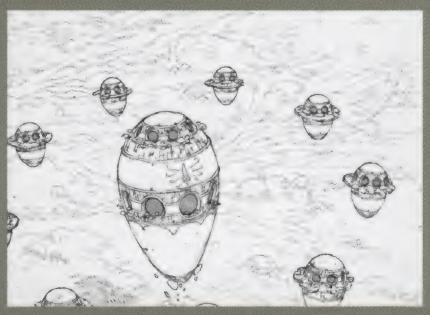





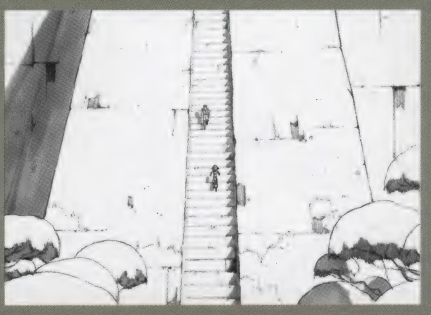
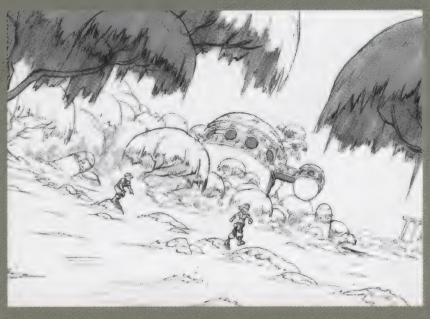
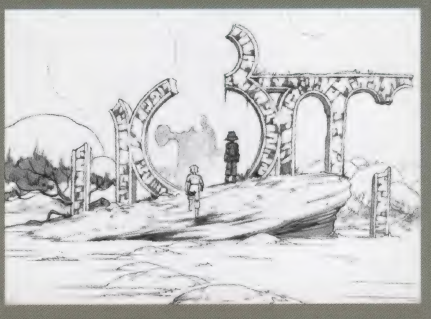
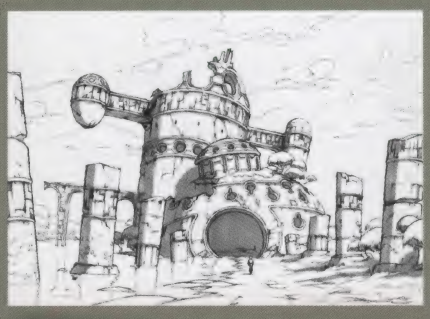



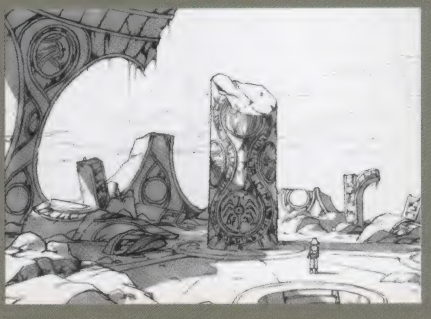




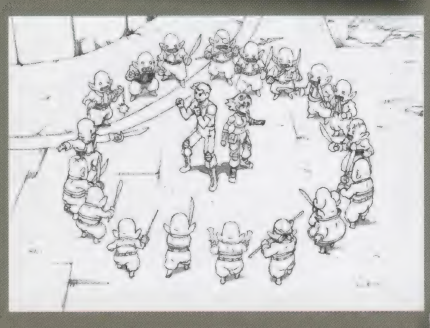
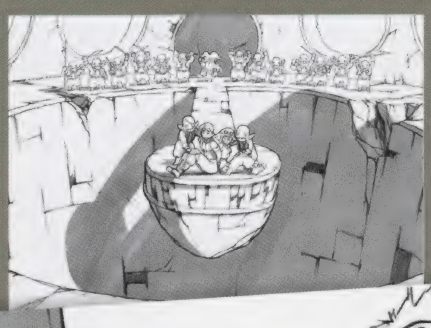
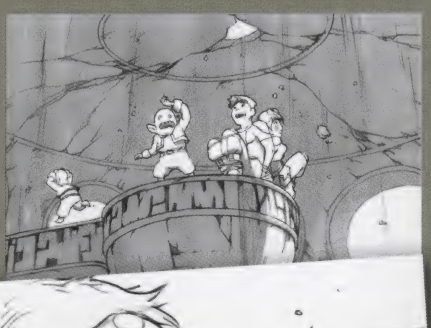
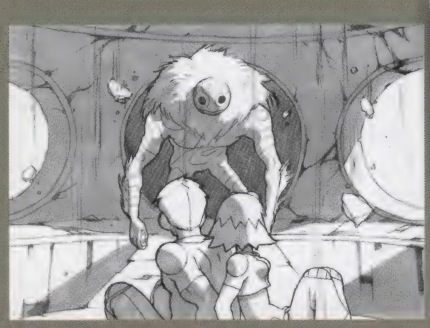




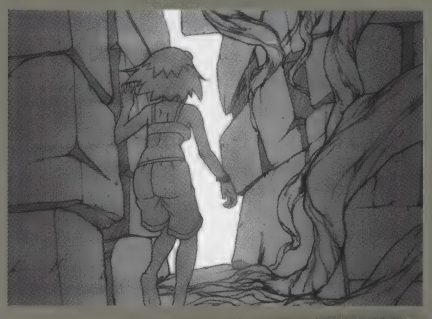
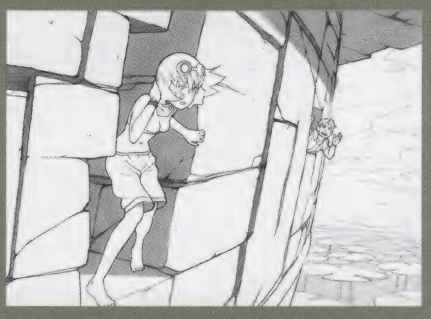
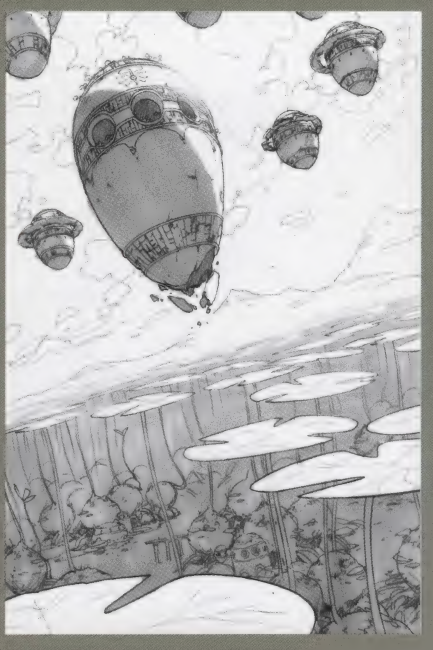
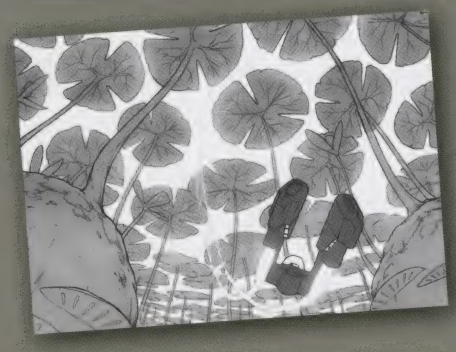


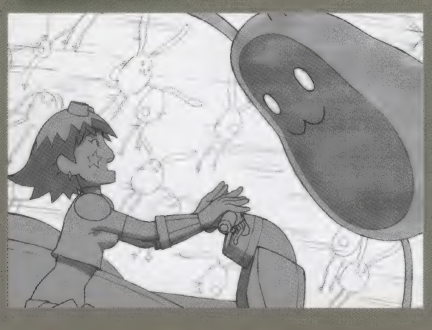





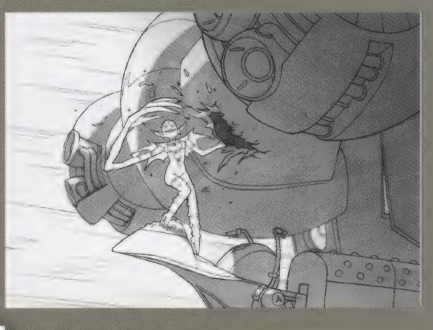


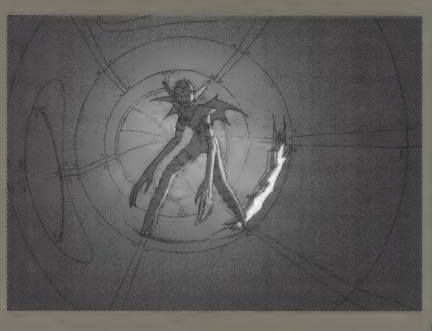
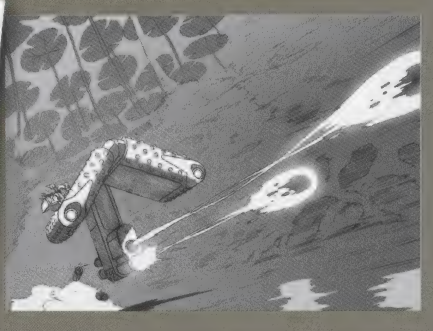
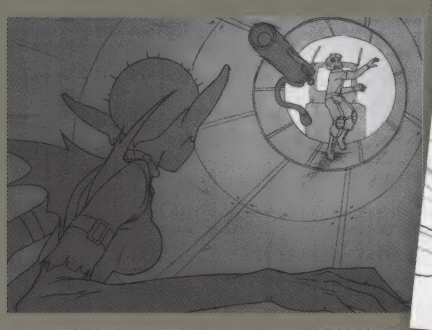






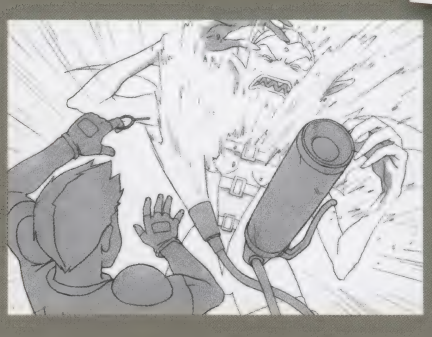


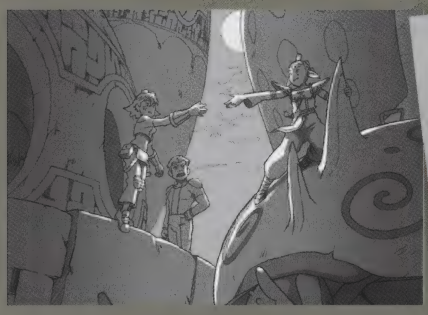










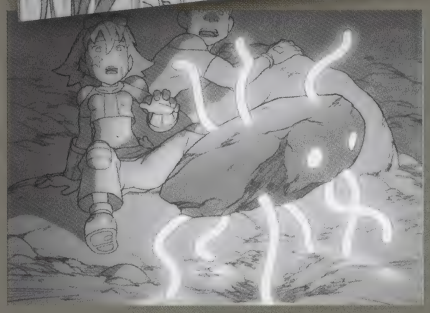
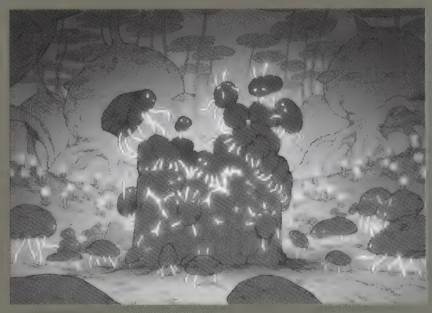






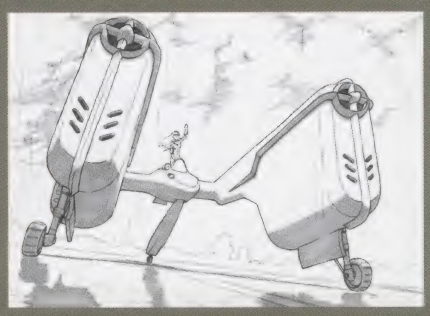
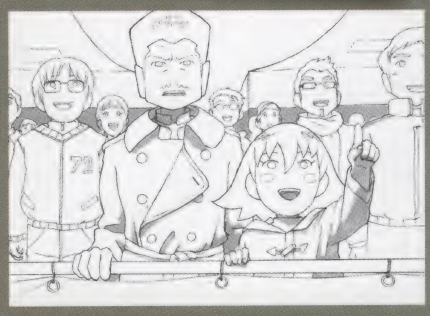



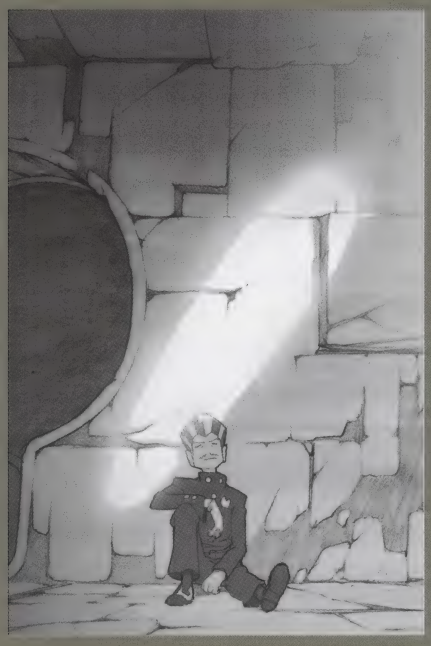


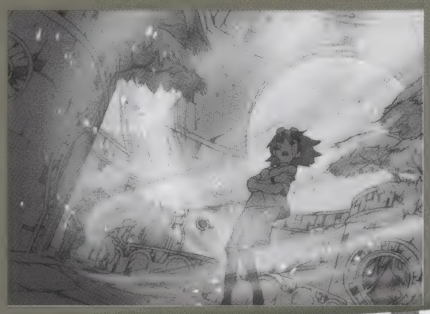






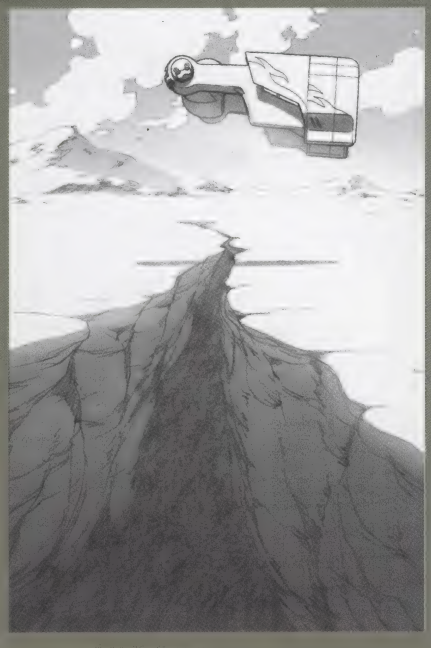




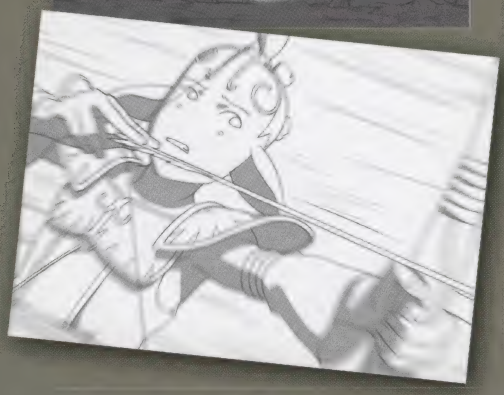




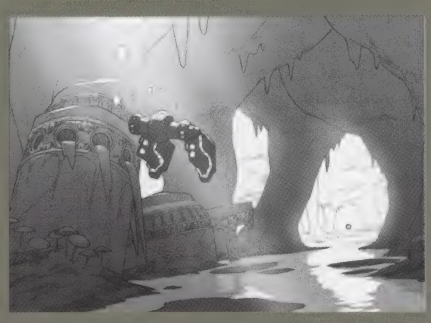


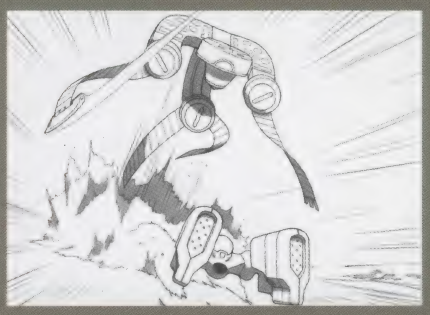
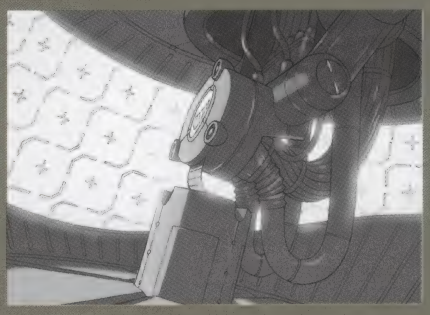
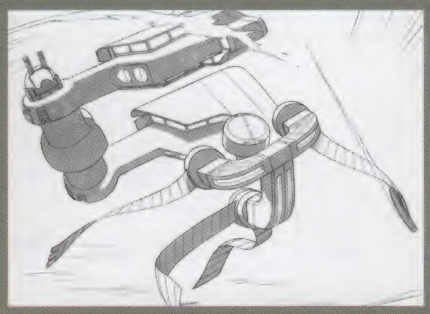
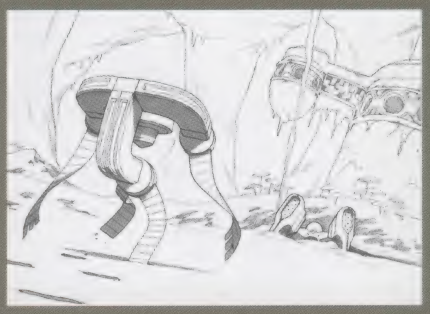


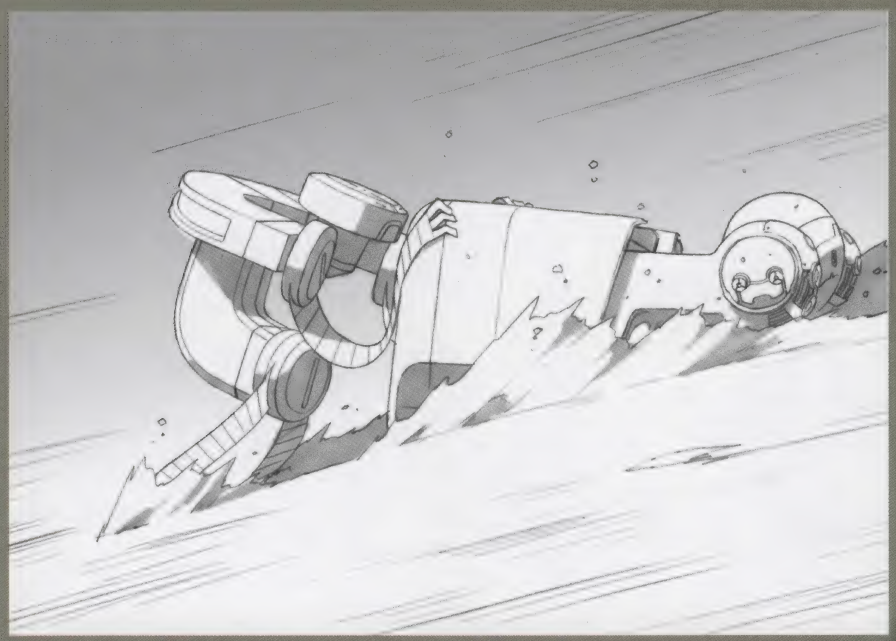
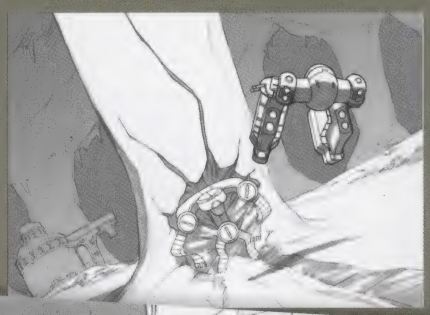
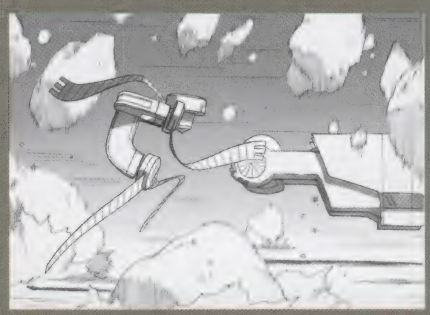


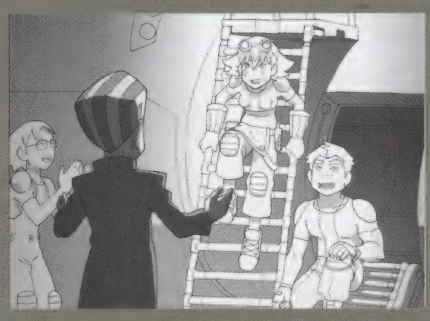
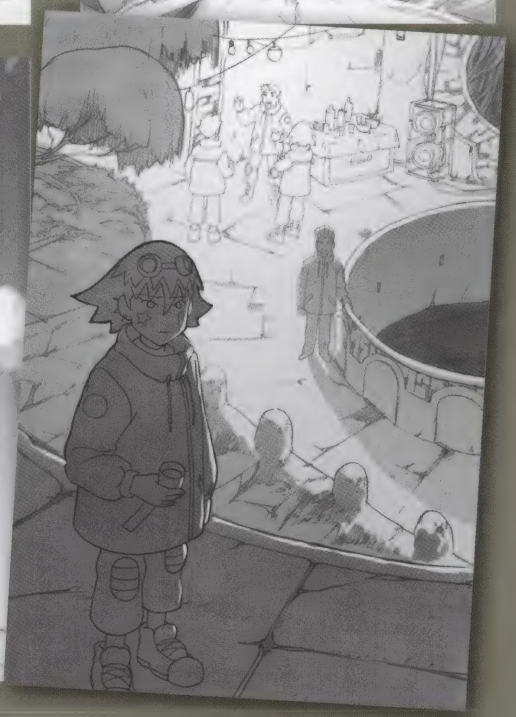


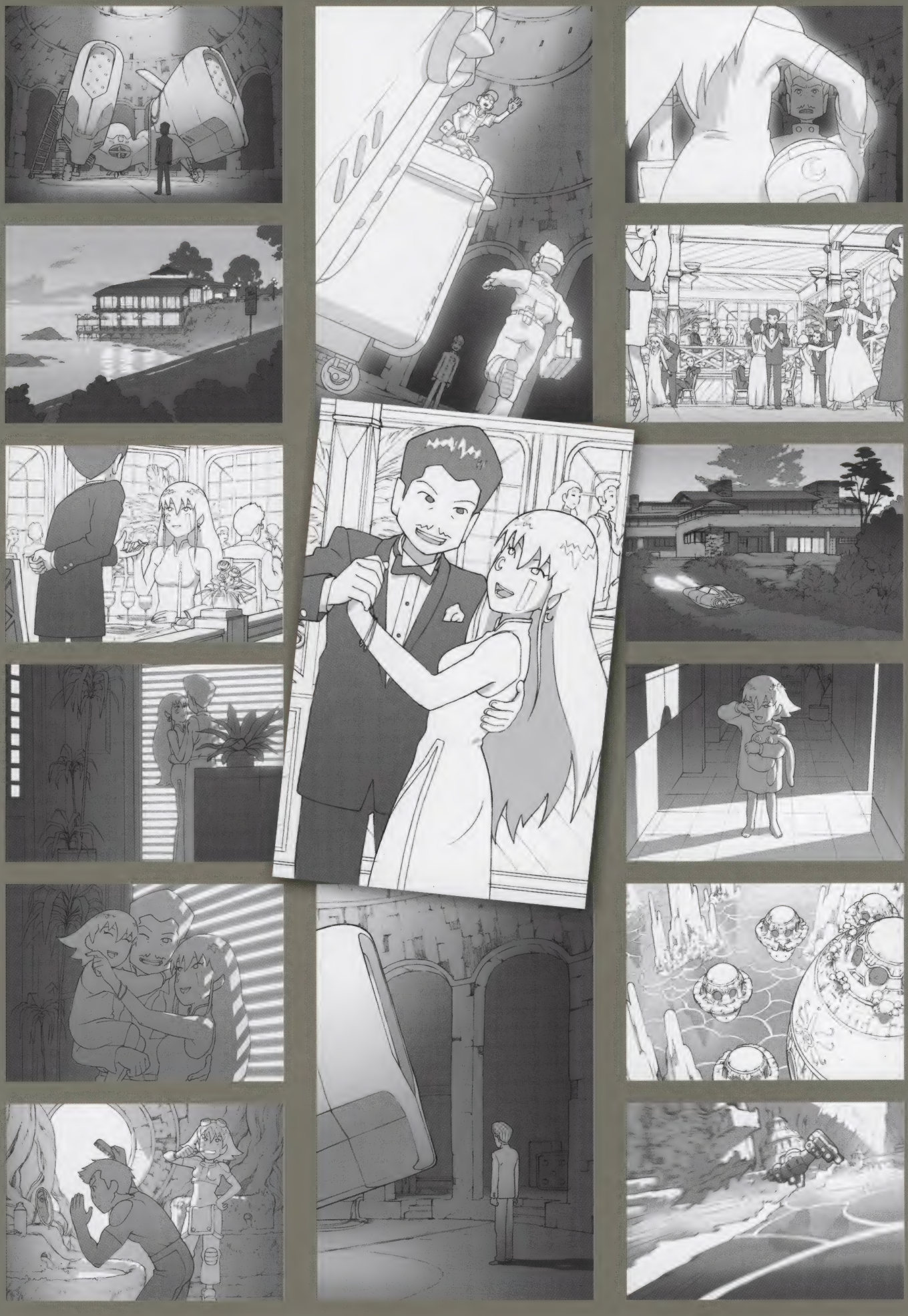


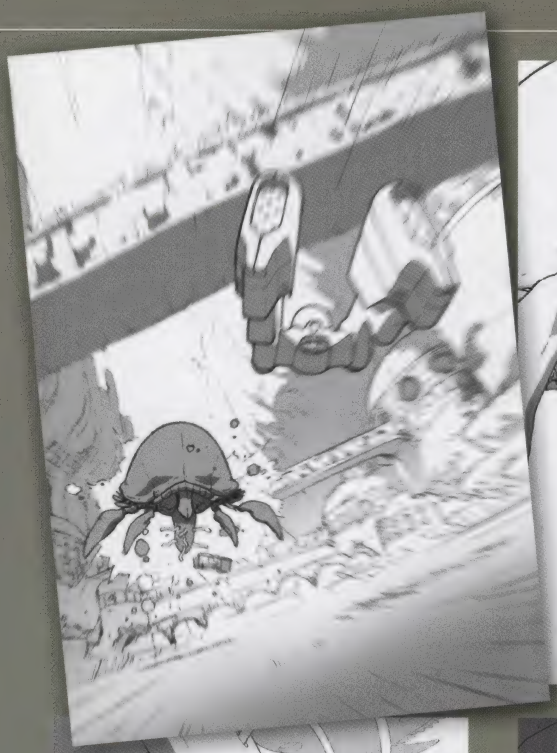
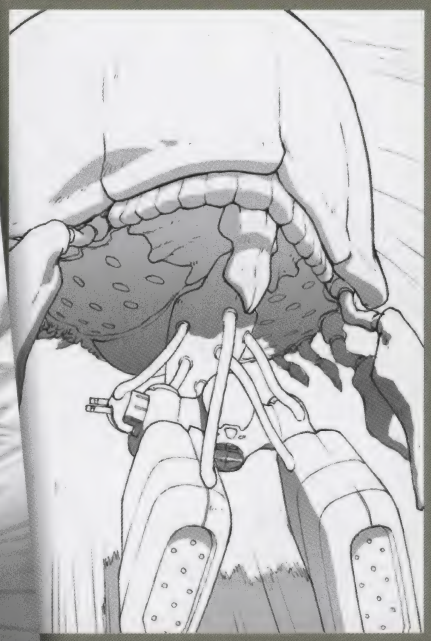


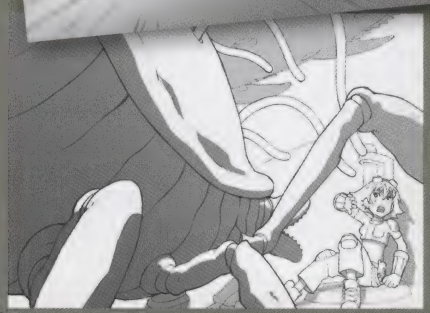
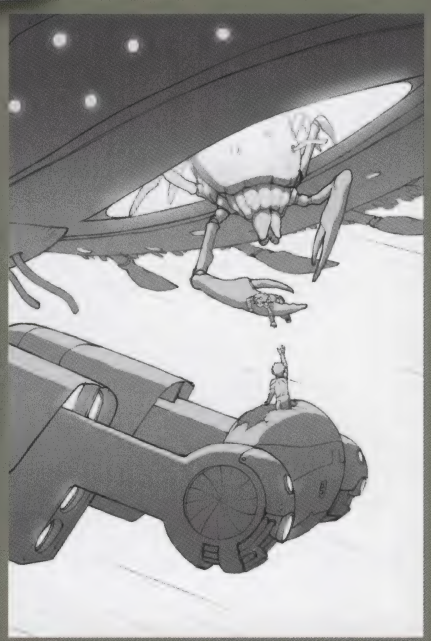






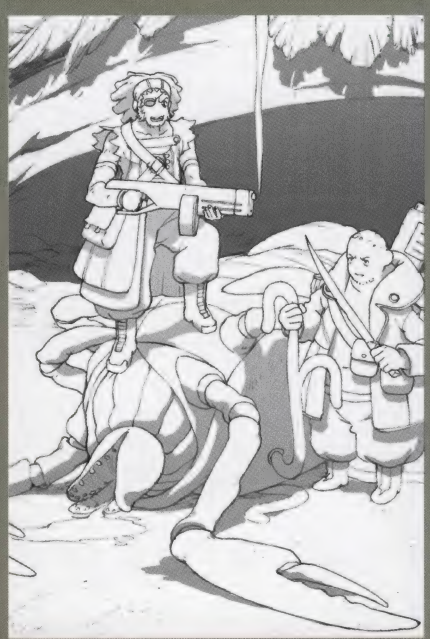



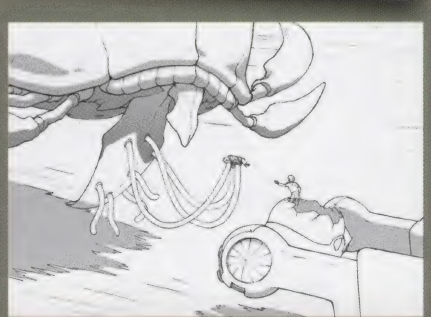


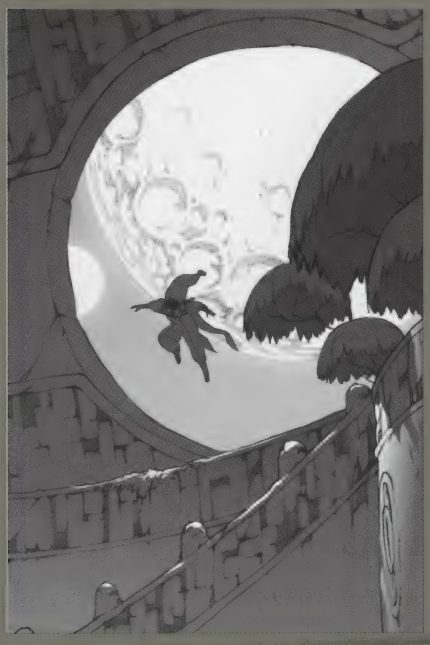



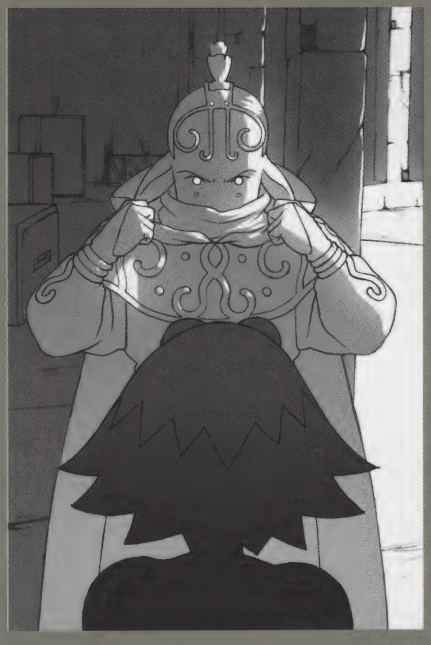


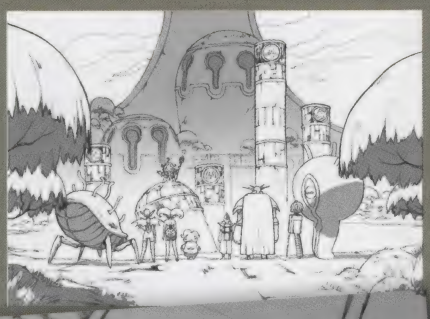








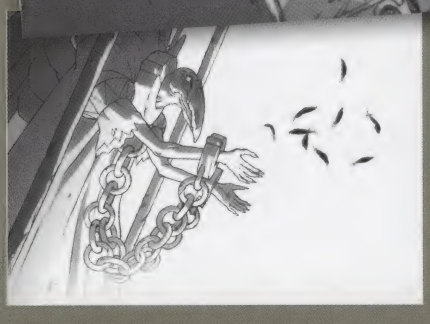


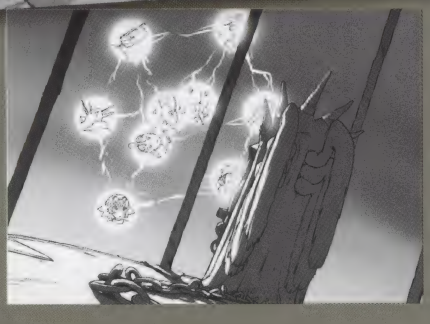


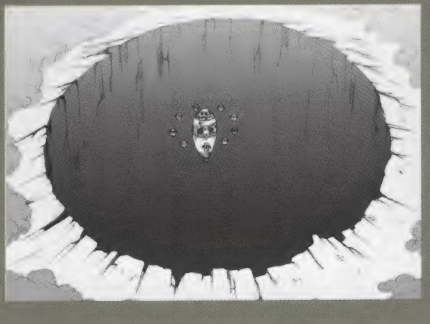




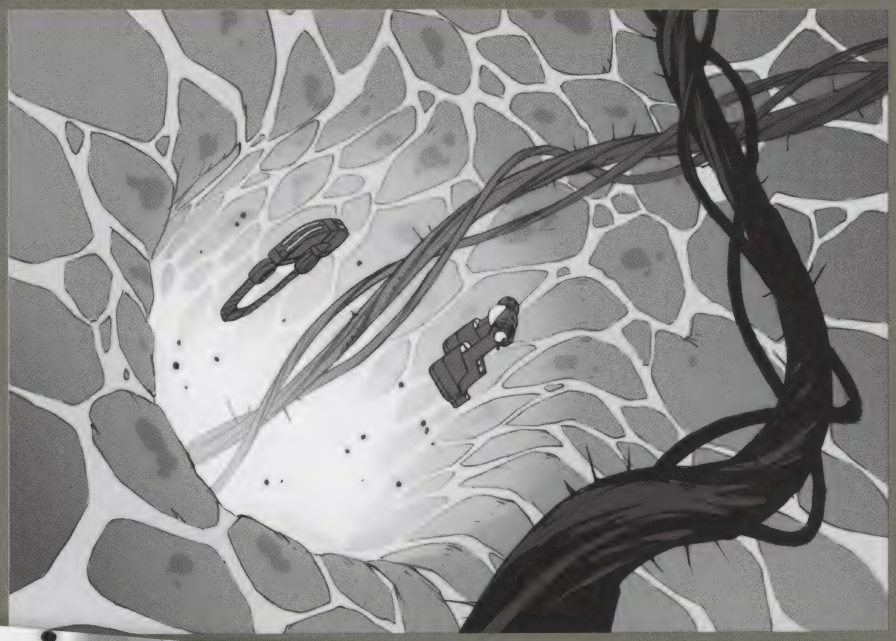












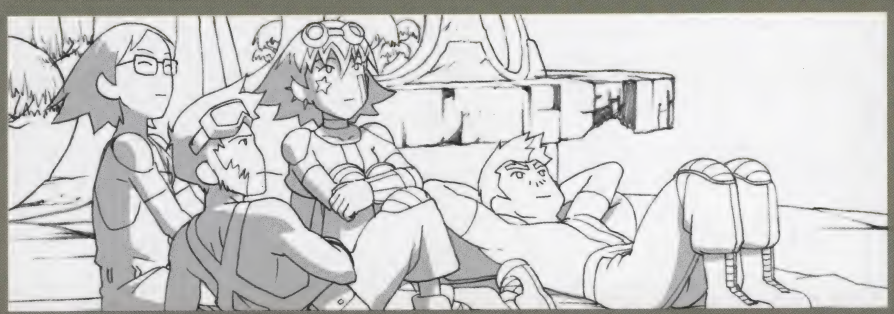




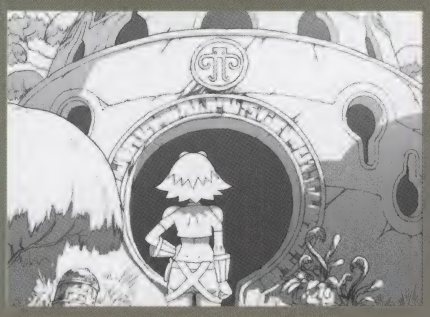


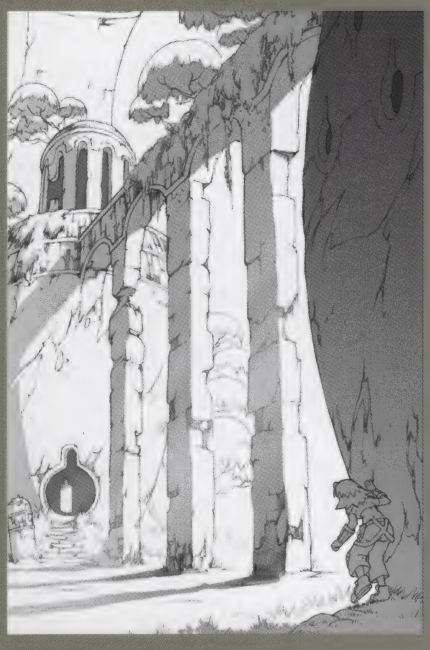


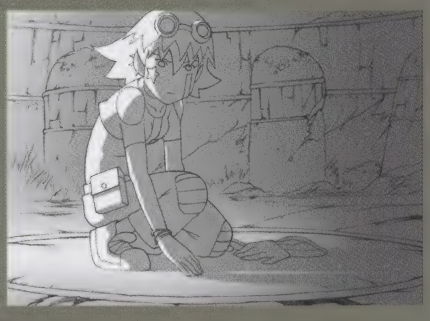




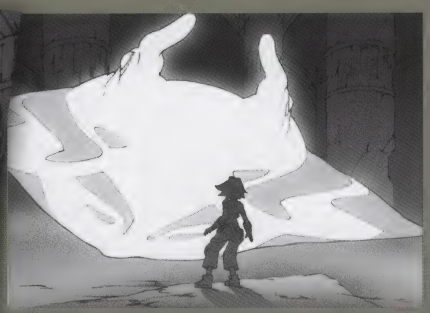






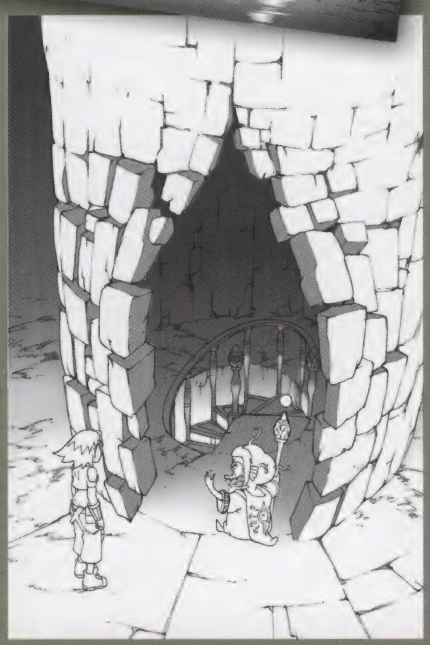




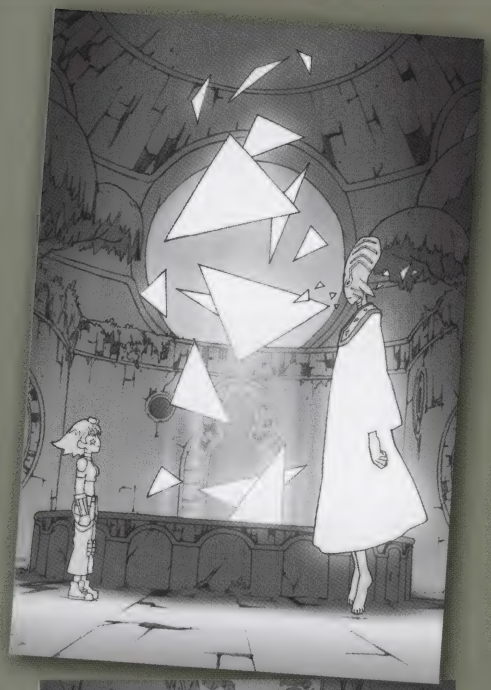


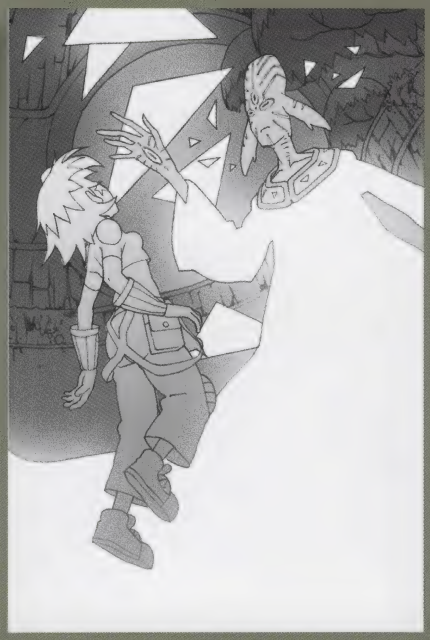




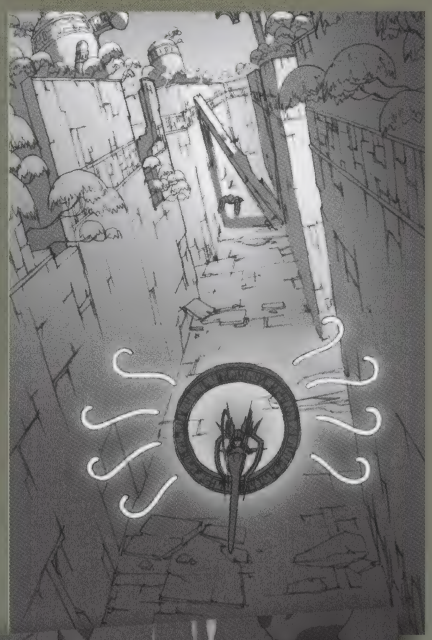


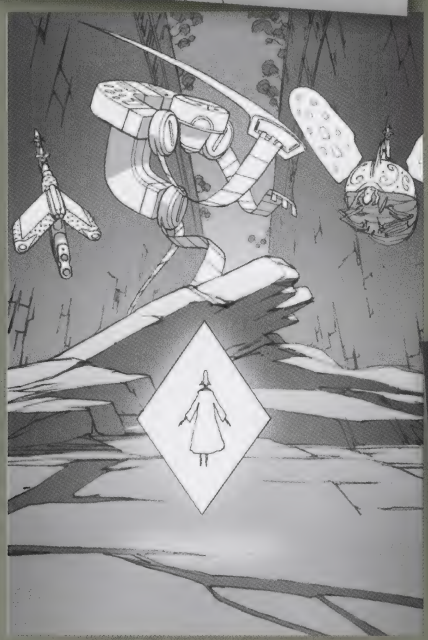










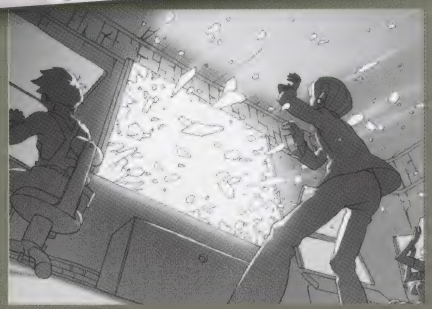




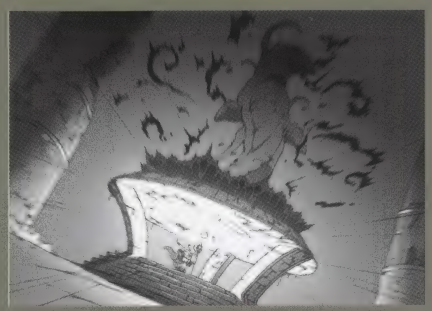




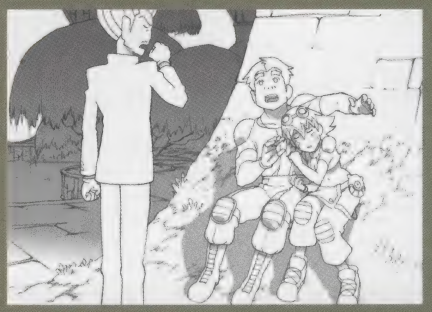


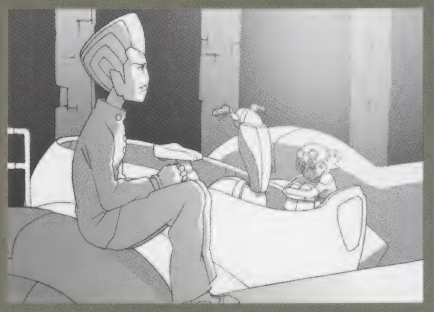


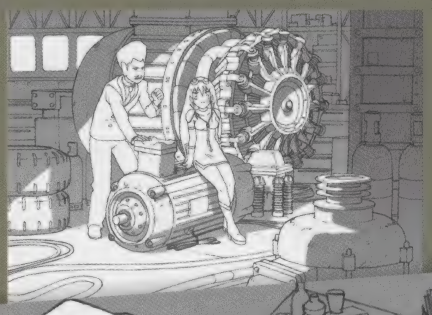


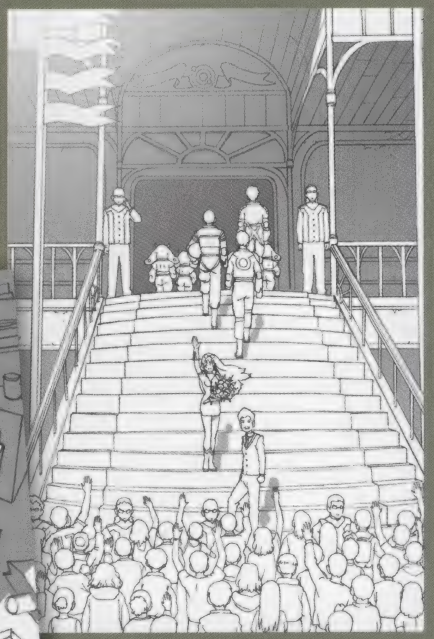




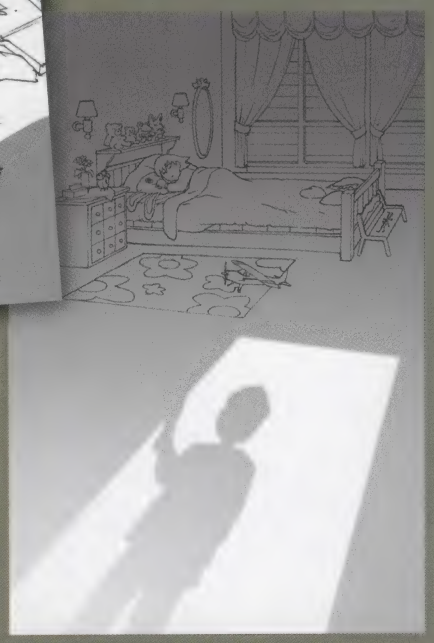


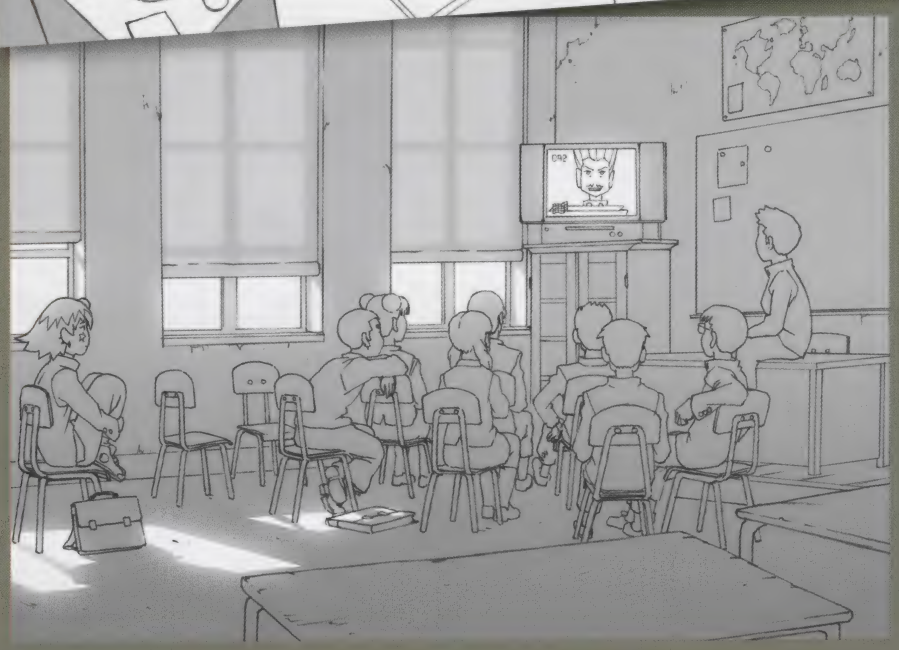




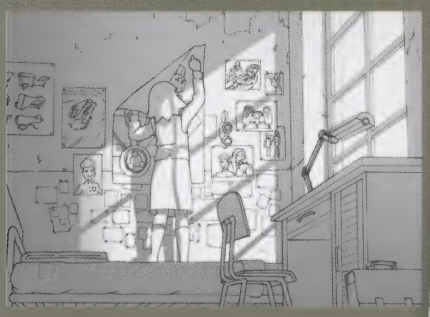




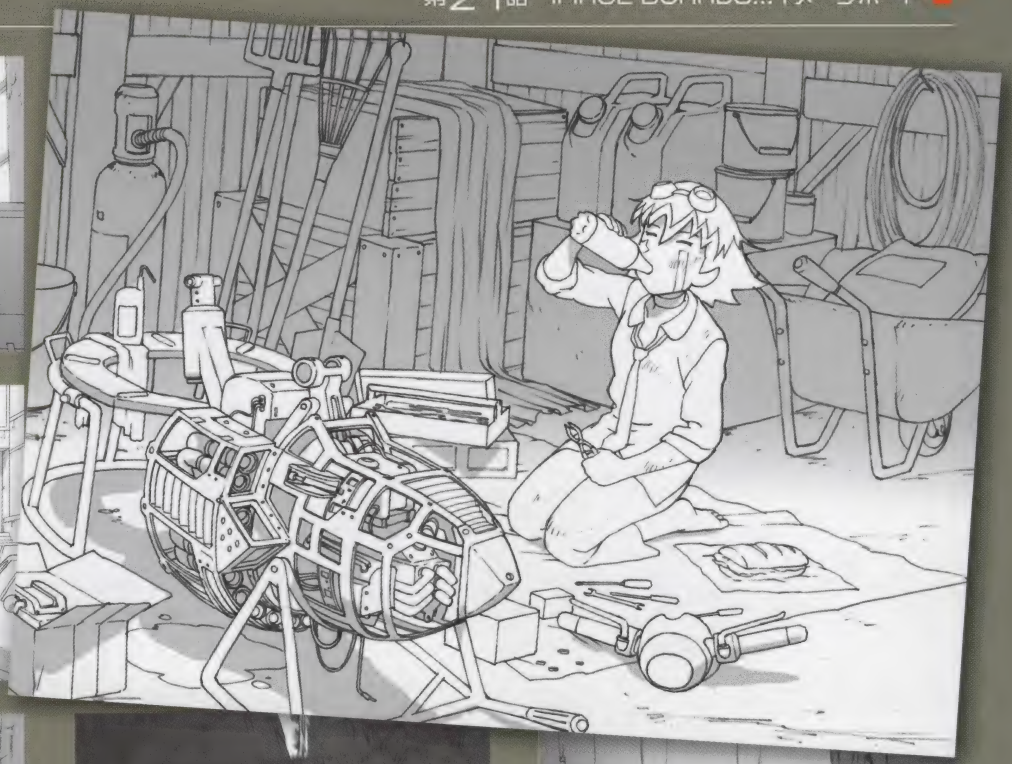


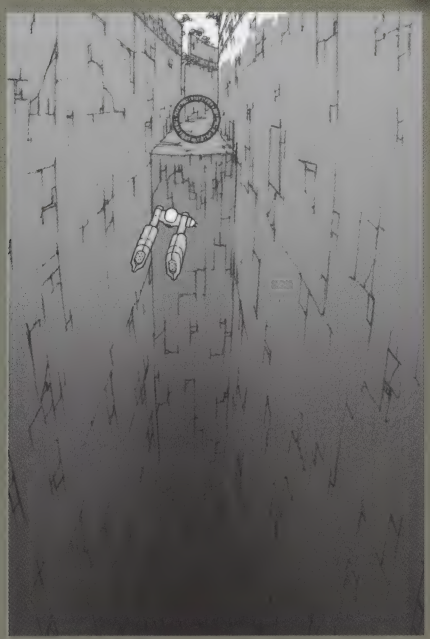


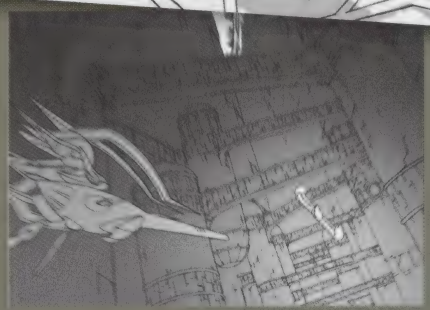






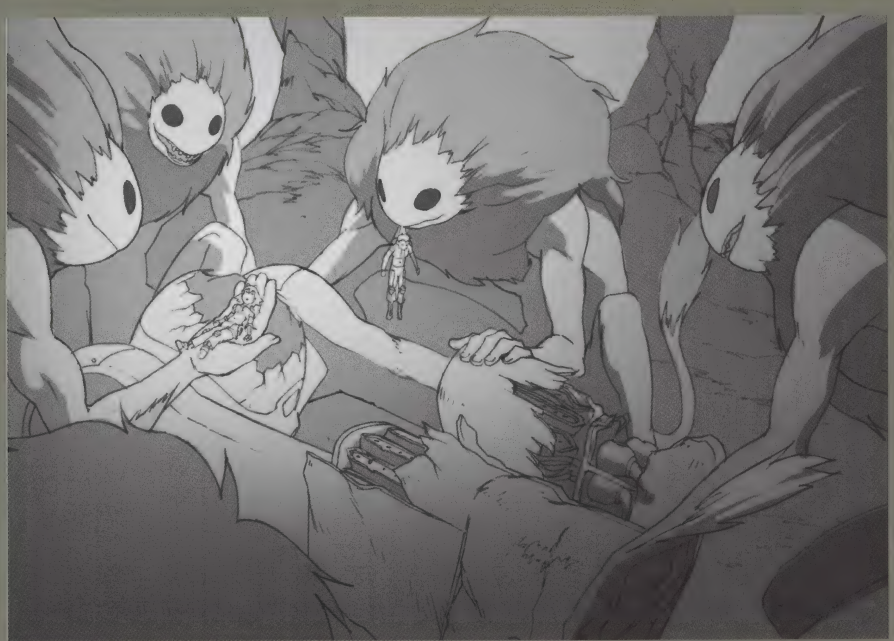


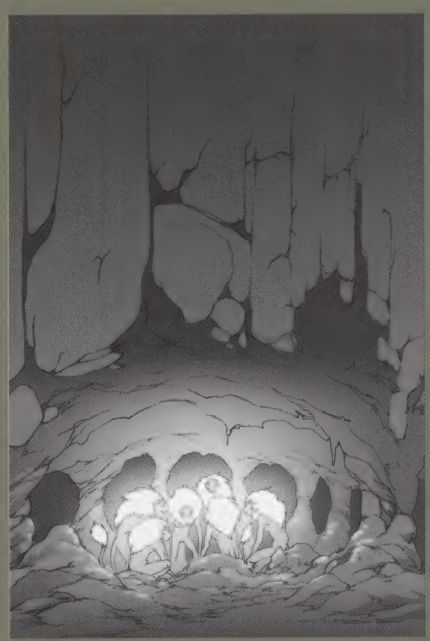






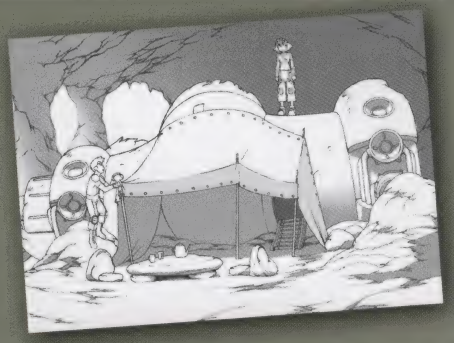


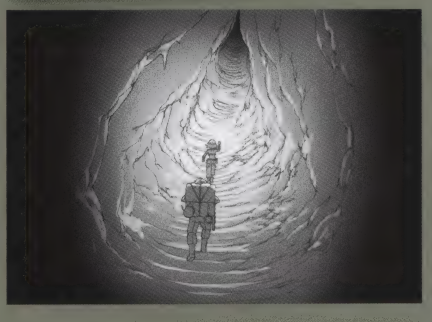




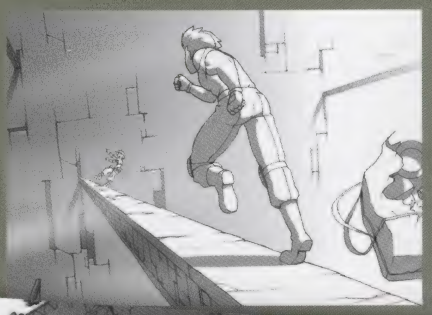




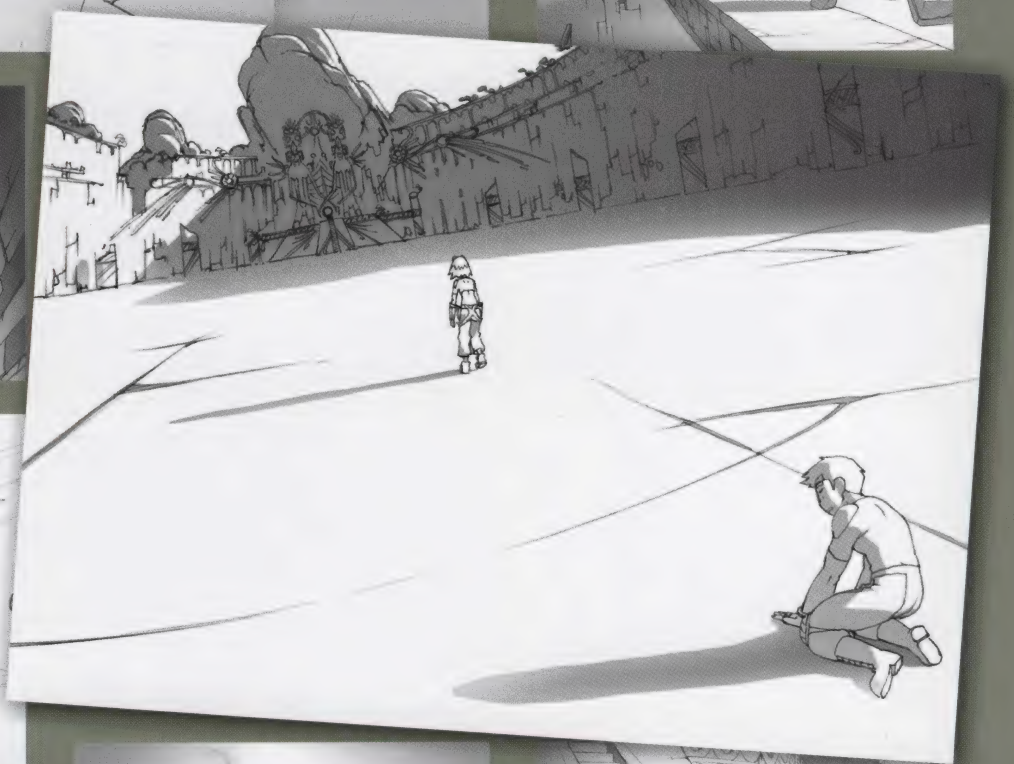


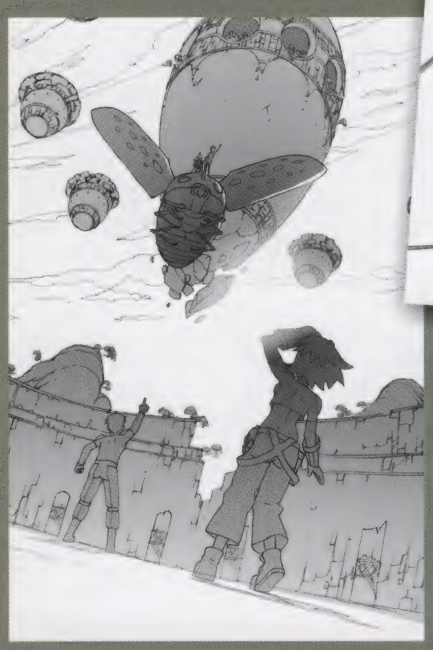




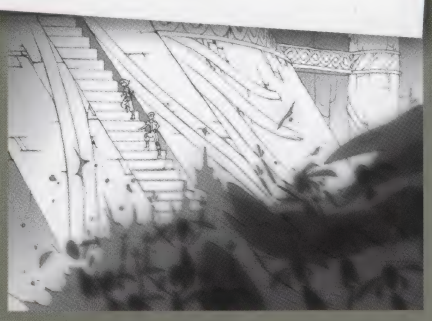








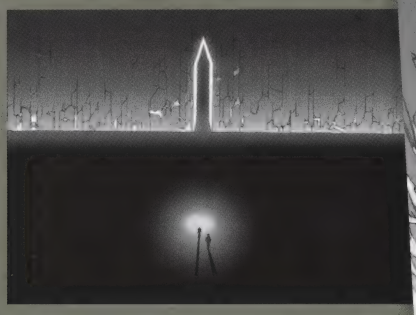


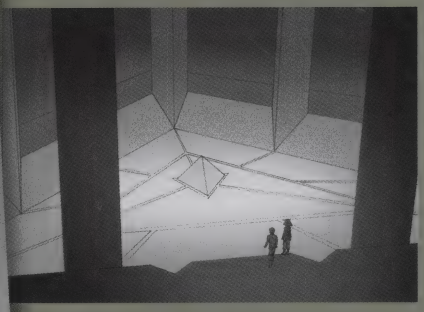




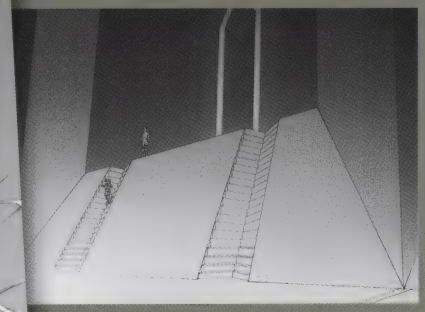


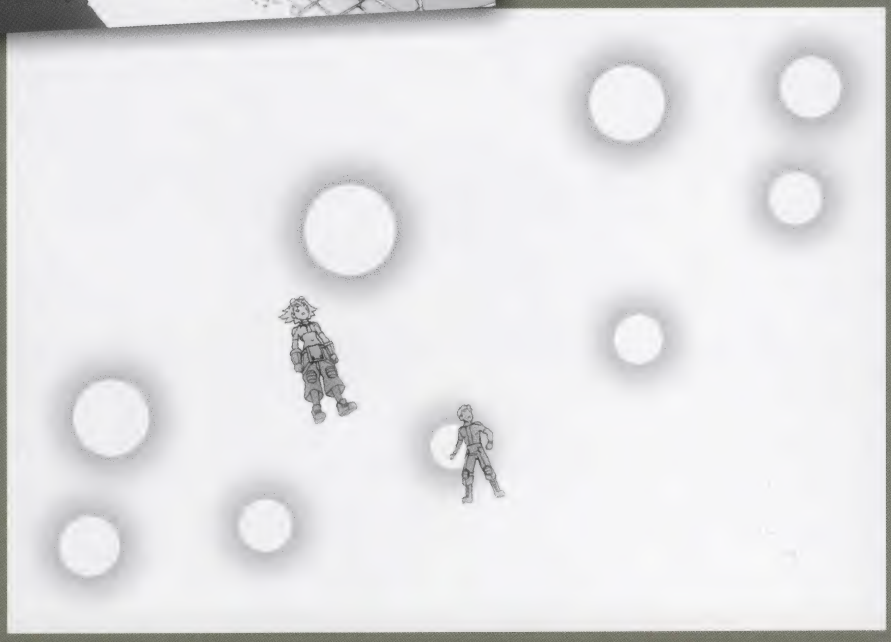








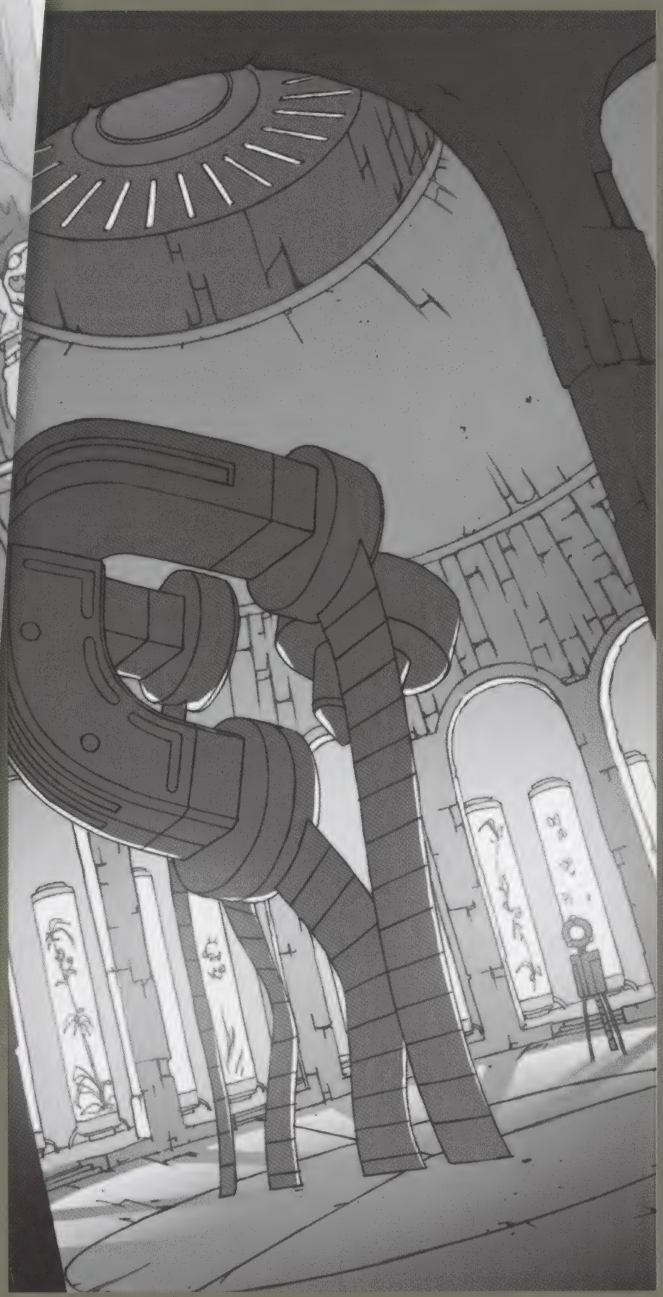


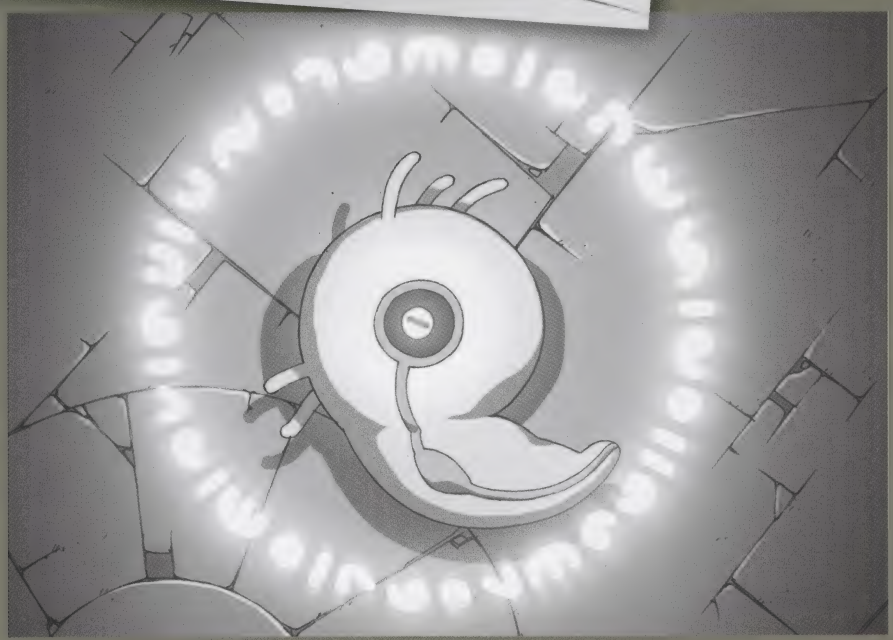


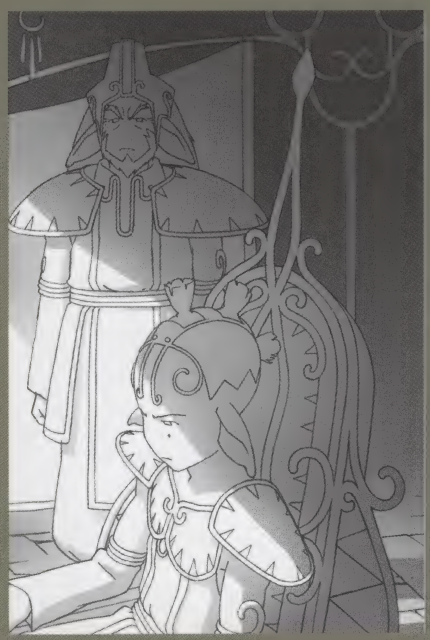










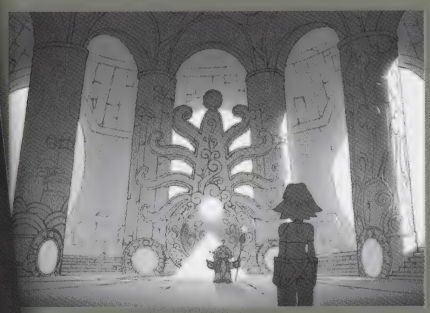


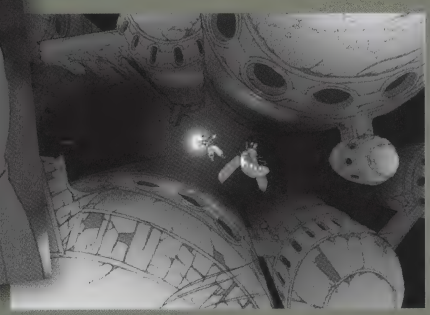




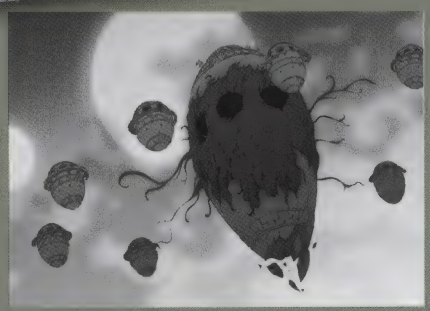


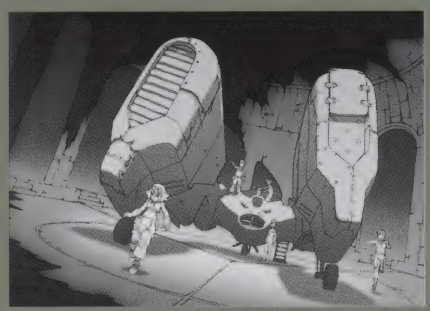








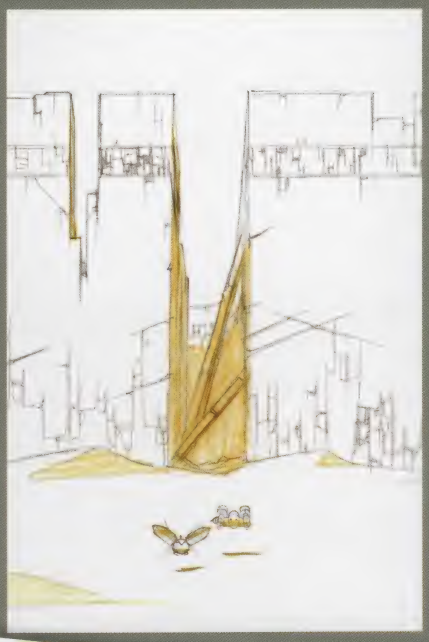


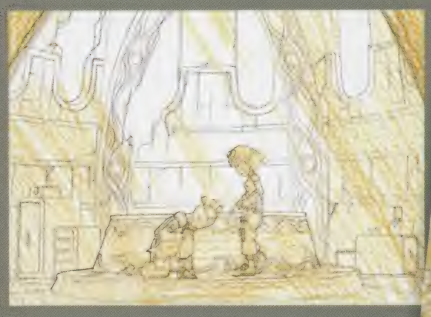






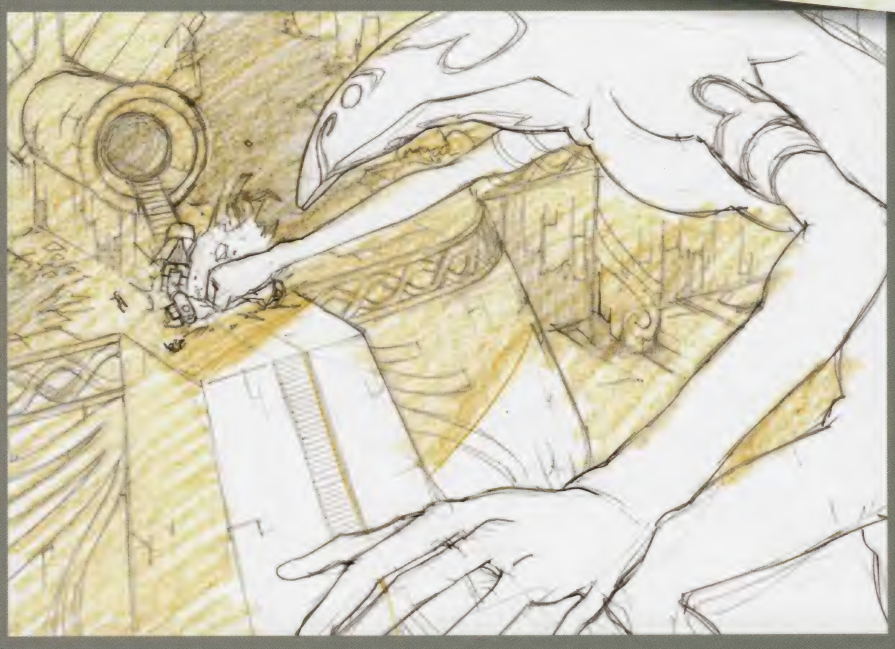




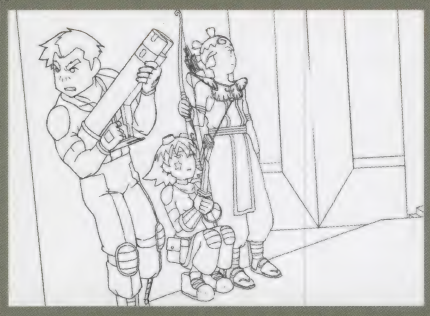


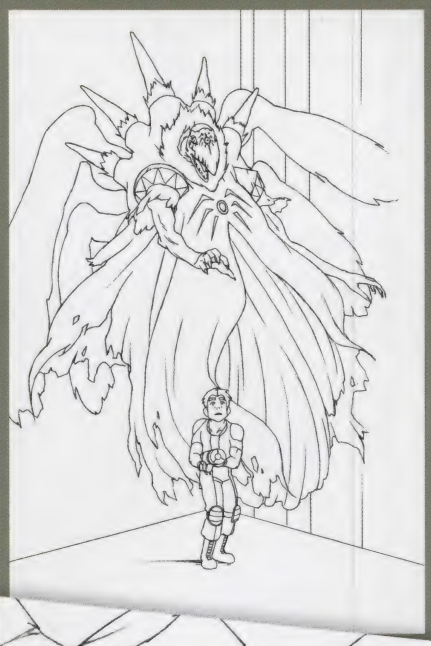


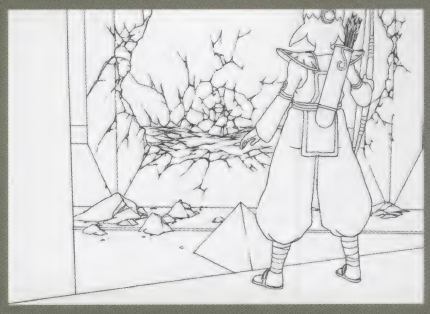






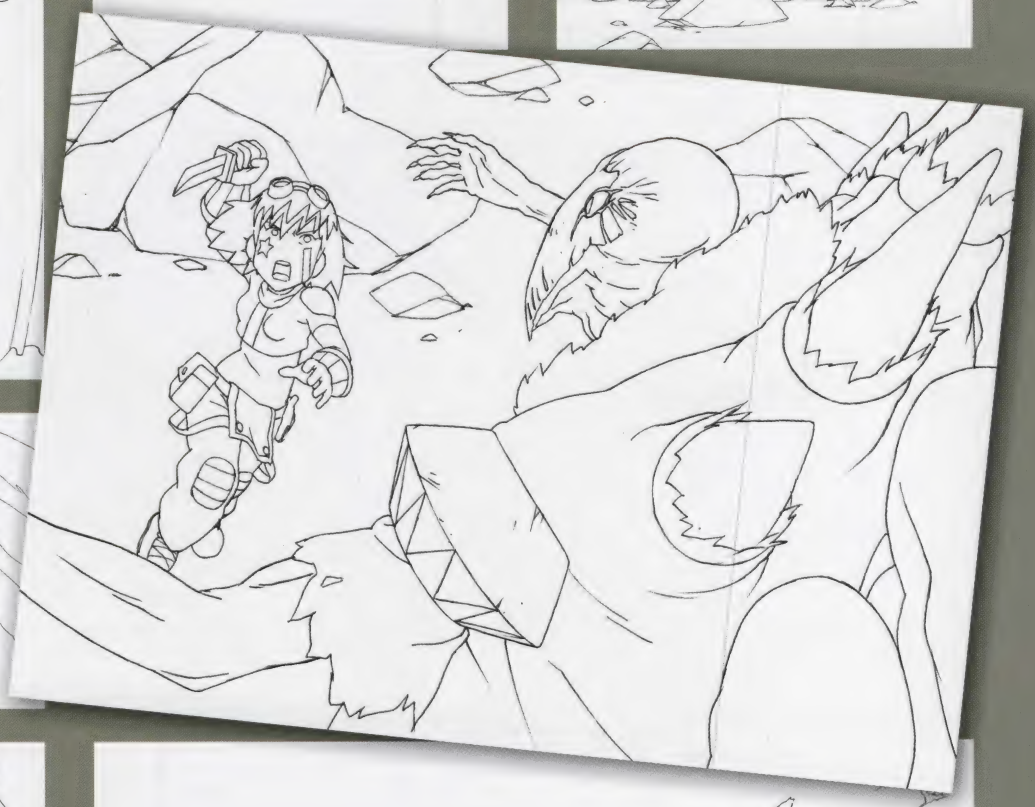


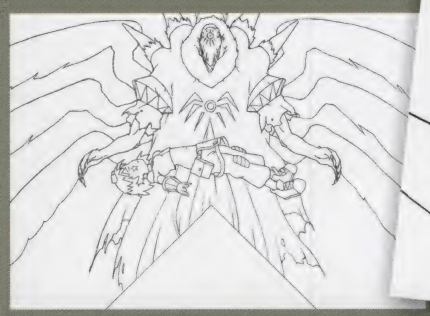














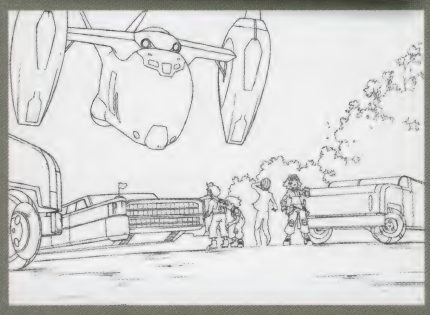








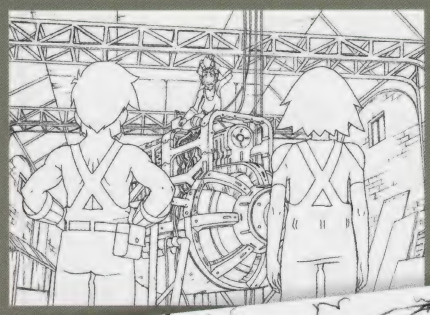













MAYA WEI
2044 ~ 2072

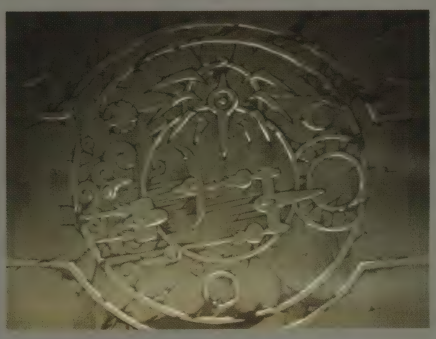














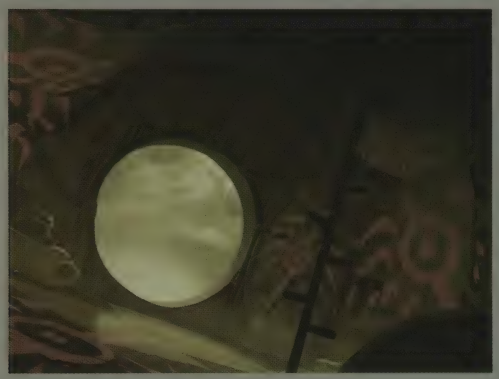


























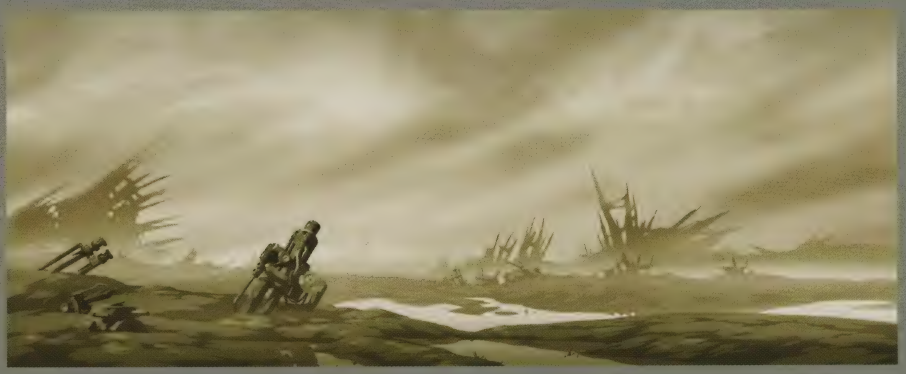





STATION
MOTOR

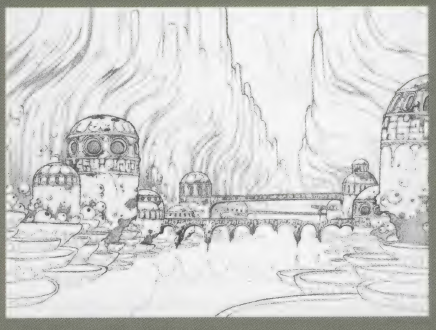


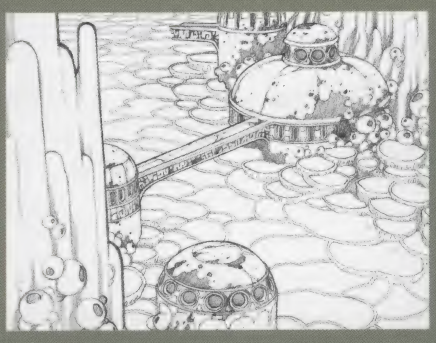












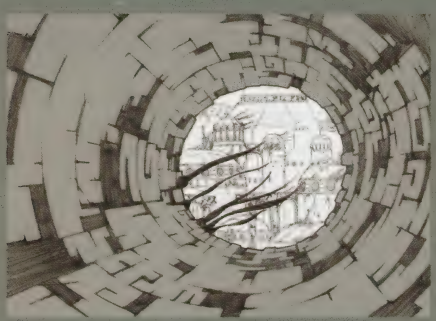




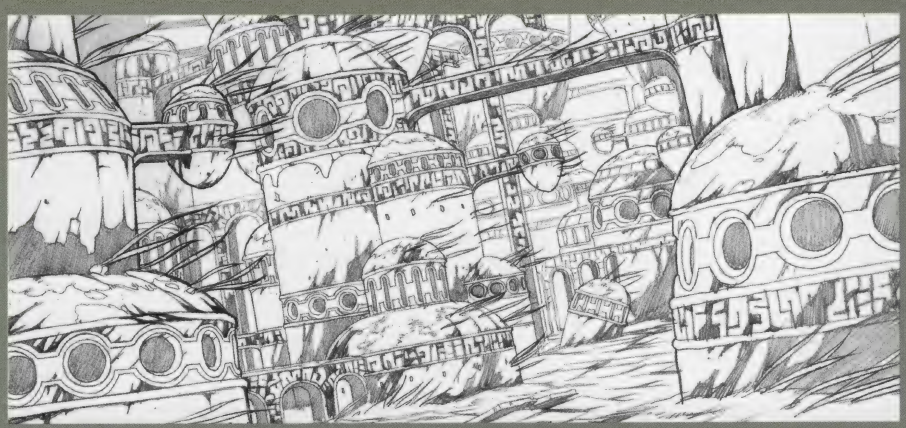






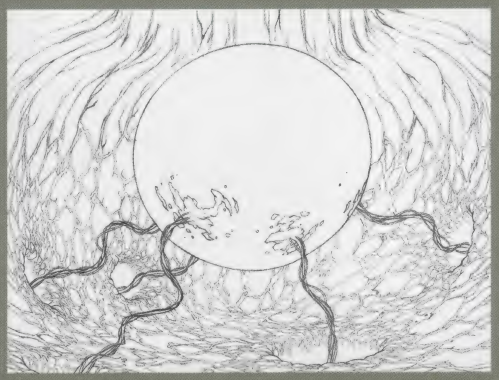














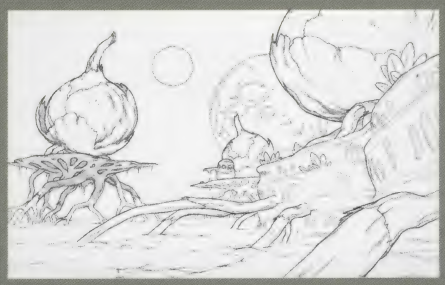








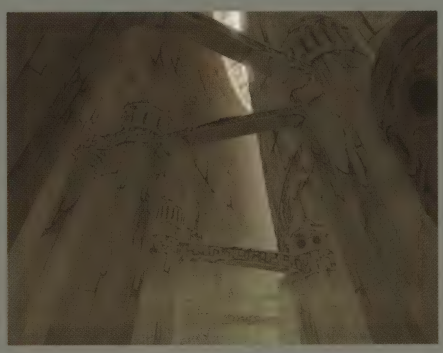


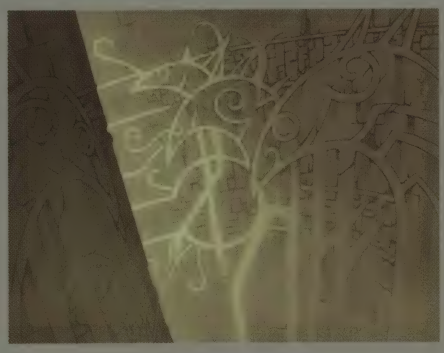








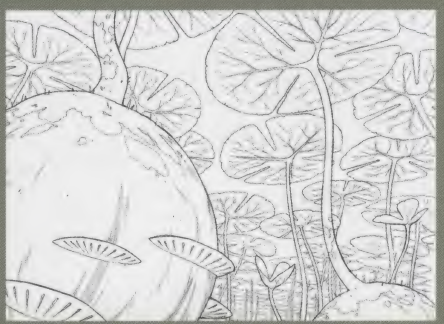












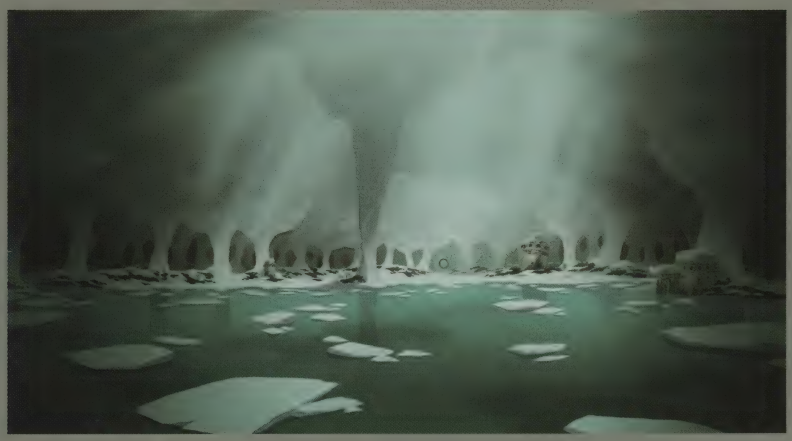

cette image est destinee
a aider la comprehension du volume
temple central
nous vous enverrons plus tard
la version PSD
avec les multiples calques
il y a 3 symboles
disposes regulierement
sur le contour
1 des 9 modules volants
detail de la couronne de pierre
des modules volants





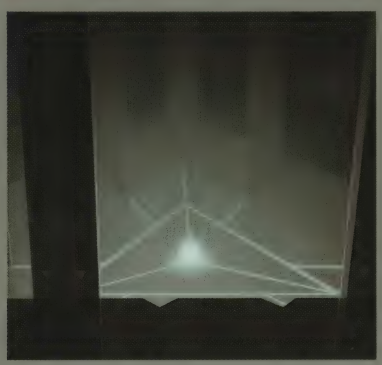








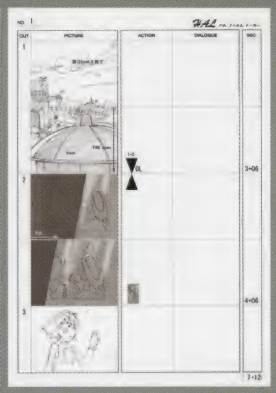


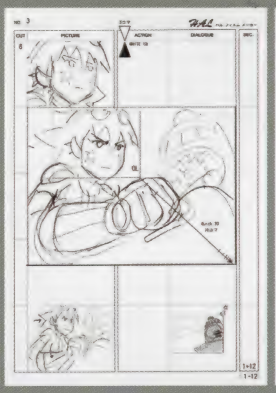






OPENING
オープニング
90"VERSION



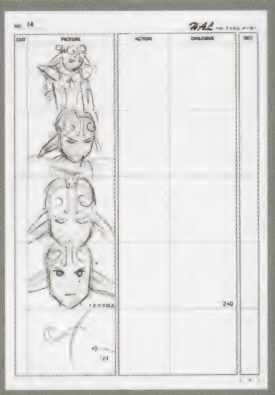


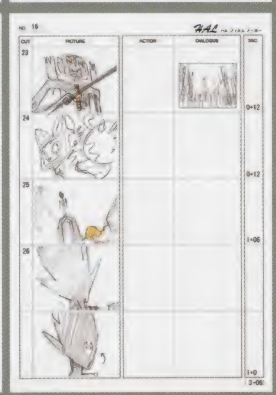
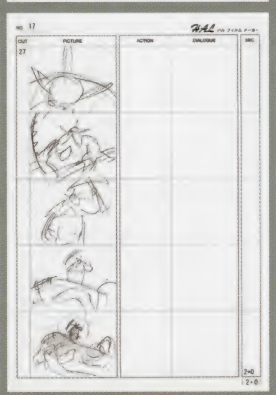
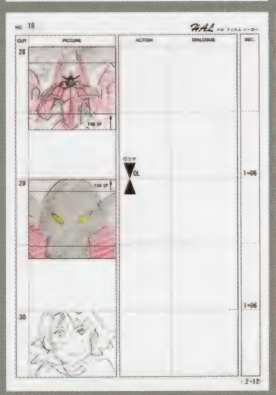


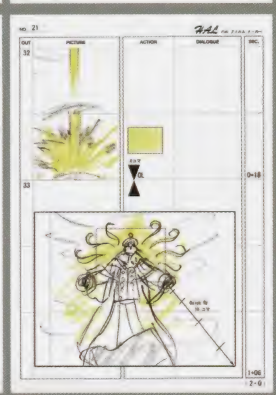
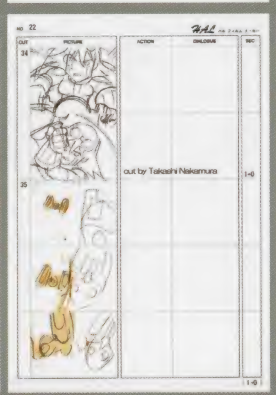


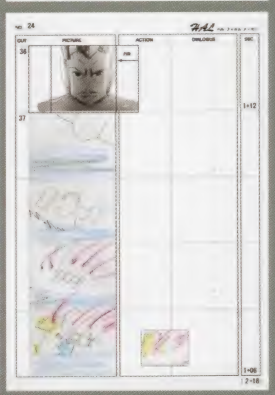


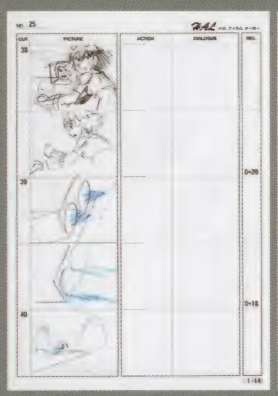


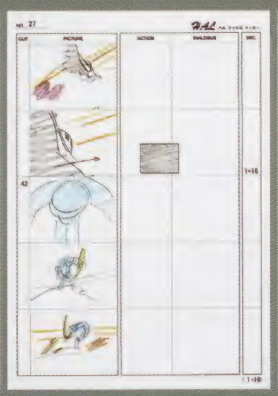



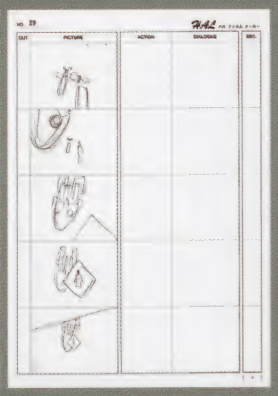




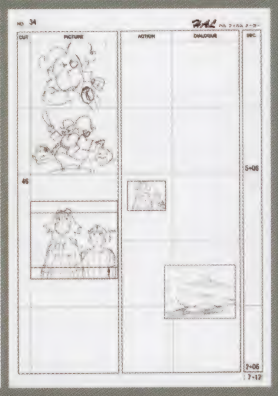





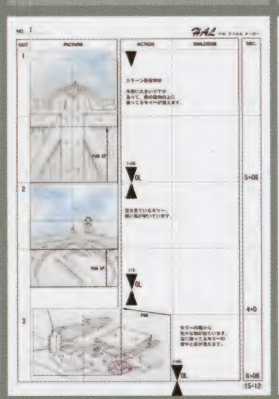
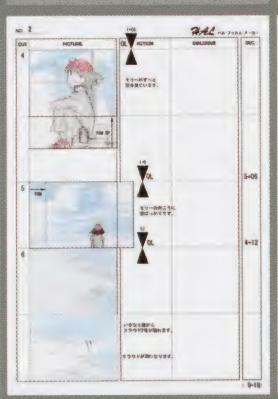
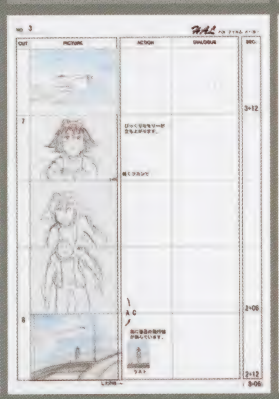


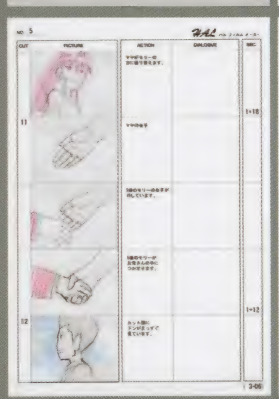





ENDING
エンディング






ARIA The NATURAL

ARIA The OVA ~ARIETTA~



ARIA the ANIMATION, an animated adaptation of the popular manga, was handled by the studio Hal FILM MAKER, the very studio that produced Oban Star-racers which was in production at the time. I was asked to help on the second season of the show, *ARIA the NATURAL*, as a prop and sub-character designer, under the supervision of Tetsuya Kumagai (animation director) and Junichi Sato (series director).

A year later, in 2007, I supervised the layouts of *The OVA ~ARIETTA~*. The location design took place in Venice, Italy. Having never been to Venice myself, I had to rely exclusively on the photos previously taken by the production staff during their location trip to depict the atmosphere of the town. With his slow paced storyboard and various exposure shots, Junichi Sato attached importance to the description of the environment. Although challenging, it was a great pleasure to work as a part of the background design team. By the end of the production, I became so familiar with Venice's buildings and infrastructure that one would think I'd visited in real life.

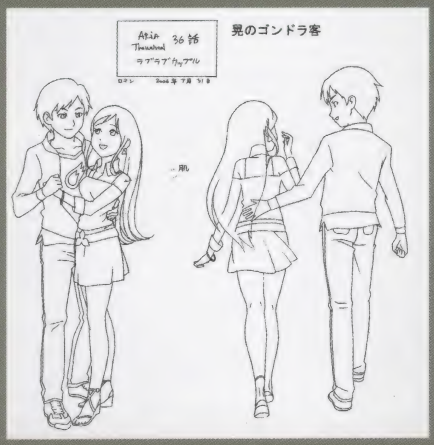


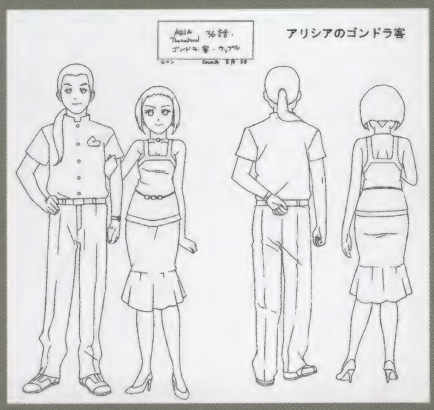
「ARIA The ANIMATION」は、人気漫画のアニメ化作品で、「オーバン・スターレーサーズ」を制作したハルフィルムメーカー社が制作を担当しました。私は第2期の「ARIA The NATURAL」のプロップとサブキャラクターデザインを依頼されました。シリーズ構成、監督の佐藤順一氏、総作画監督の熊谷哲矢氏のもとでの仕事でした。

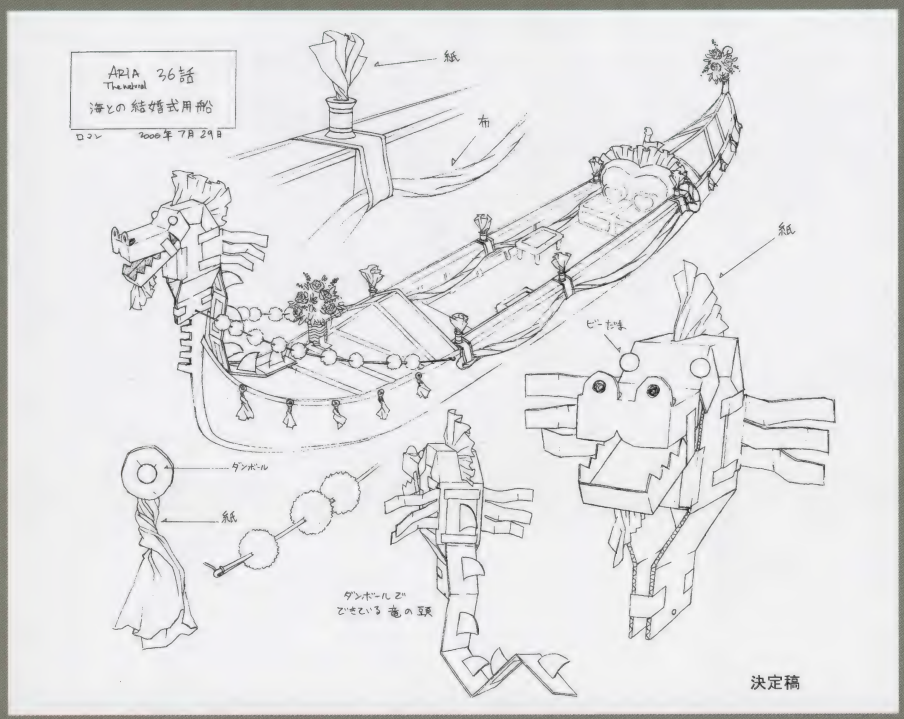
その一年後の2007年には、私は「ARIA The OVA ～ARIETTA～」のレイアウトを監修しました。ベネチアには行ったことがなかったので、ロケハンに行った制作チームが撮った写真だけを頼りに街の雰囲気を描くことになりました。ゆったりとした絵コンテ、背景を強調するような様々な演出など、佐藤順一氏は世界観の描写に重きを置いていました。実力が試されるような作品でしたが、背景デザインチームの一員として参加できたことは大変光栄なことでした。制作の最終段階では、ベニスの建物や運河に詳しくなっていたようで、実際にベニスの街を訪れたことがあるかのように感じるほどでした。

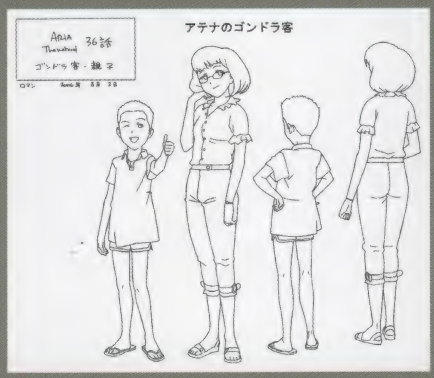

ARIA - 30話
ランタン
ARIA - 30話
ランタン
地面
テーブルクロス
のパターン
ARIA社長
のイス
おりたたみ
テーブルです。
コップ
サラダ
ロールキャベツ
取り皿
ARIA - 30話
ゴンドラの設定
テーブル
2006年 6月 21日
おしながき
梅干し
ひじき
ARIA - 31話
パラソル
ARIA - 30話
ロウソク

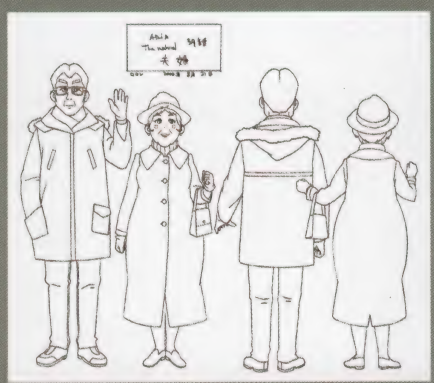

ARIA The natural 36話
パン
アクアミネラーレ
ロマン
2006年 7月29日

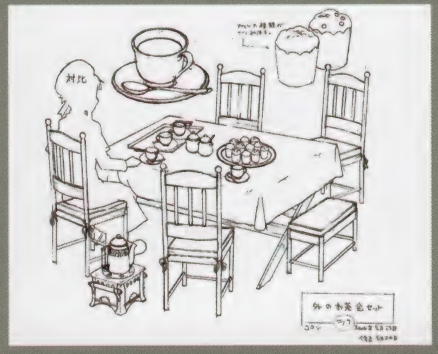

ARIA The natural 36話
ラブラブカップル
ロマン
晃のゴンドラ客

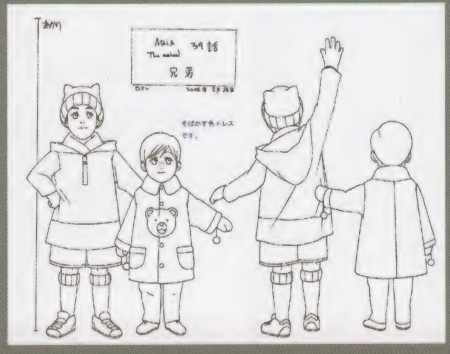

ARIA The natural 36話
ゴンドラ客・アリシア
ロマン
アリシアのゴンドラ客


ARIA The natural 36話
海との結婚式用船
ロマン
2006年 7月29日
紙
布
紙
ビーだま
ダンボール
紙
ダンボールZ
できている 竜の頭
決定稿

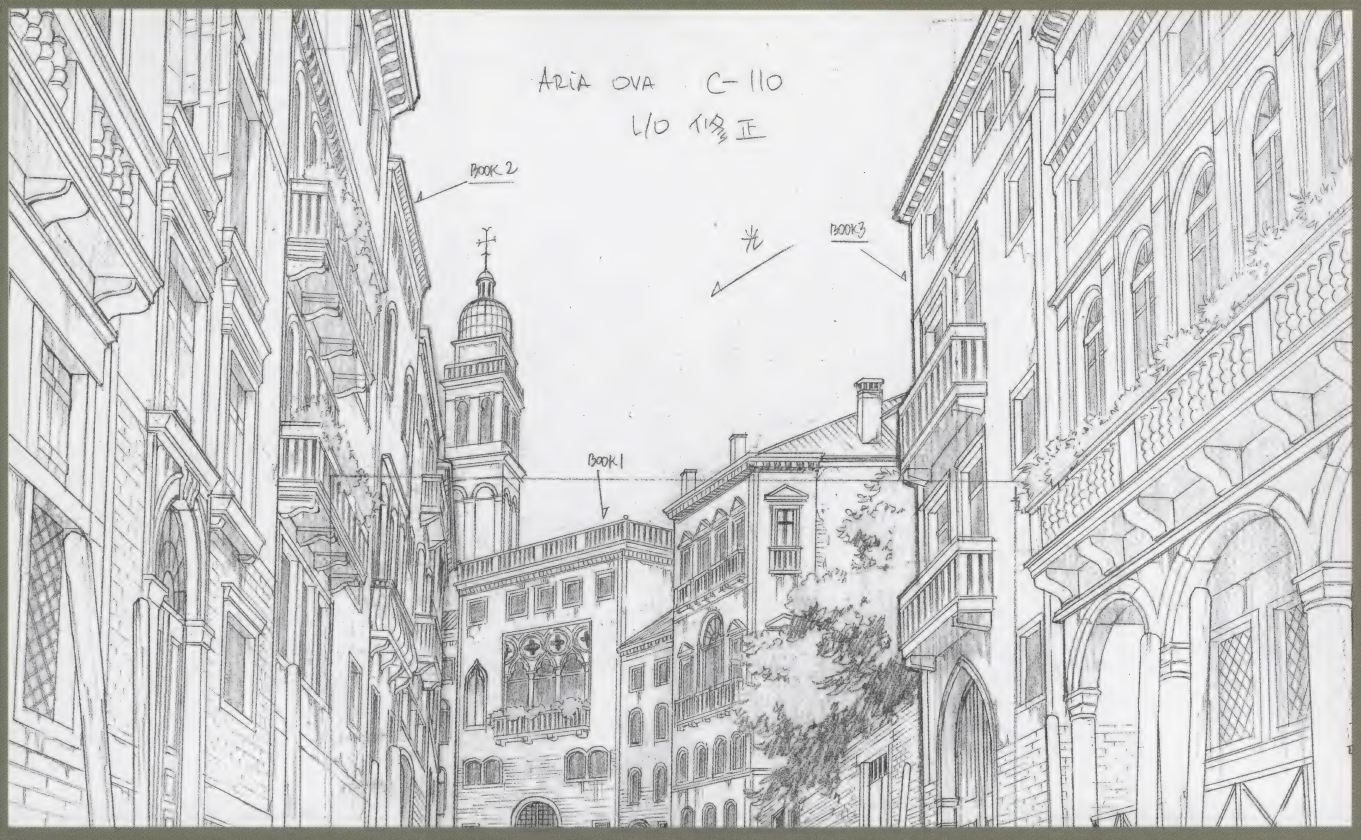

ARIA The natural 36話
ゴンドラ客・親子
ロマン
アテナのゴンドラ客


ARIA The natural 39話
夫婦


ARIA The natural
女の子お茶会セット
ロマン


ARIA The natural 39話
兄弟
ロマン

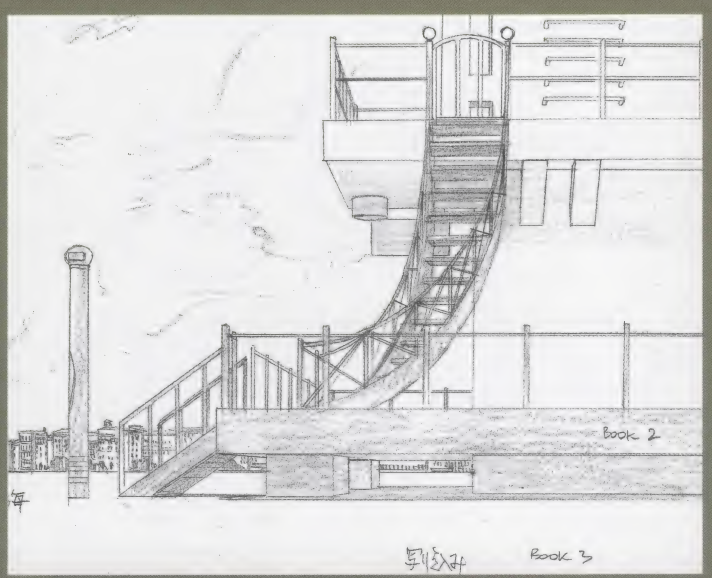

ARIA The natural 39話
ロマン


ARIA OVA C-110
BOOK 2
BOOK 3
BOOK 1





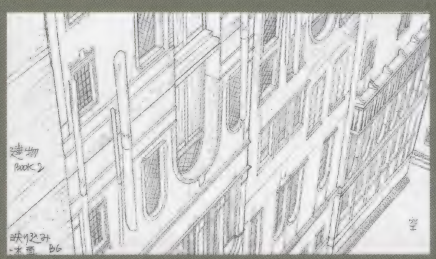

Book
Book

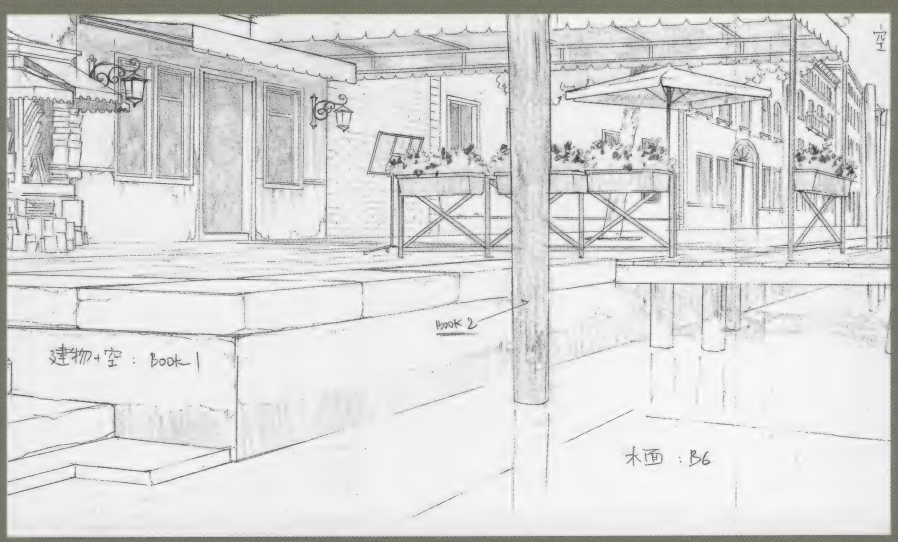

Book 2
Book 3


空
Book


建物＋空 : Book
Book 2
水面

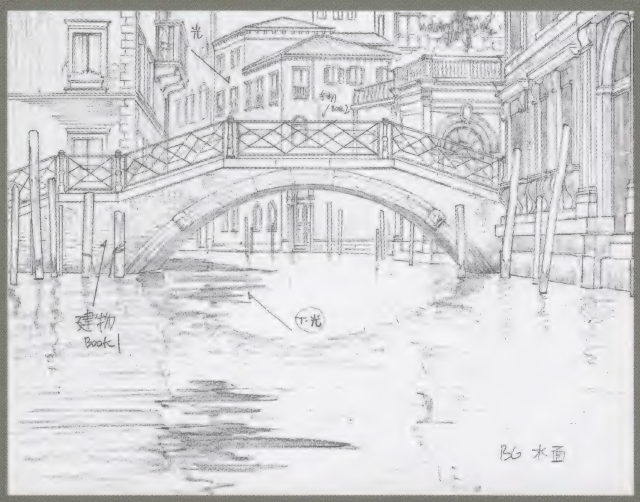


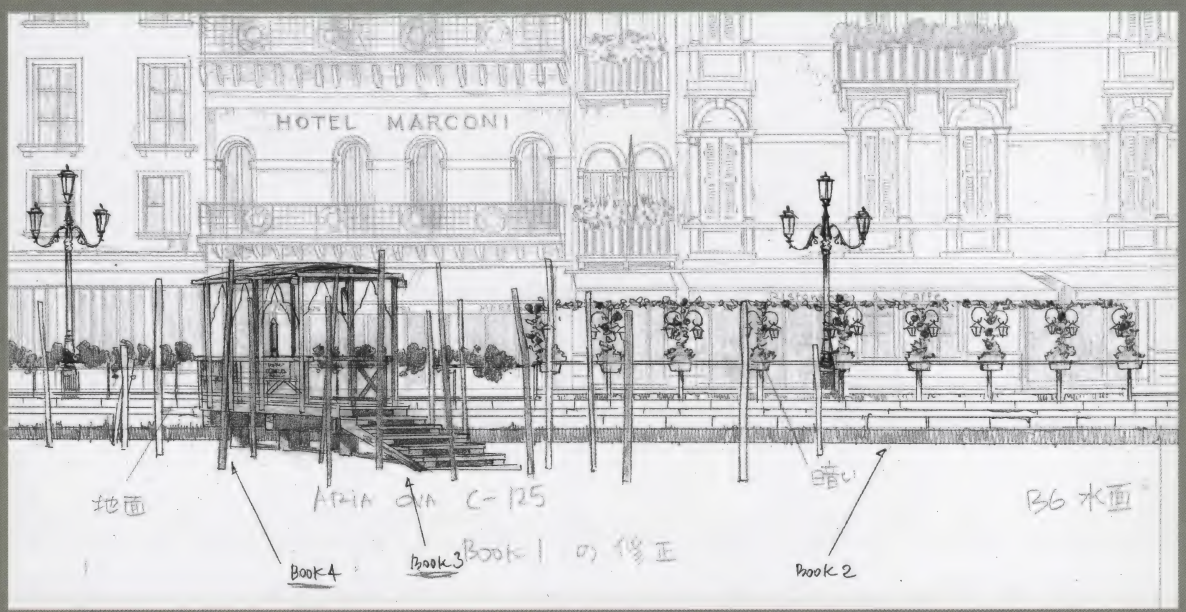

建物
Book 2
水面 B6

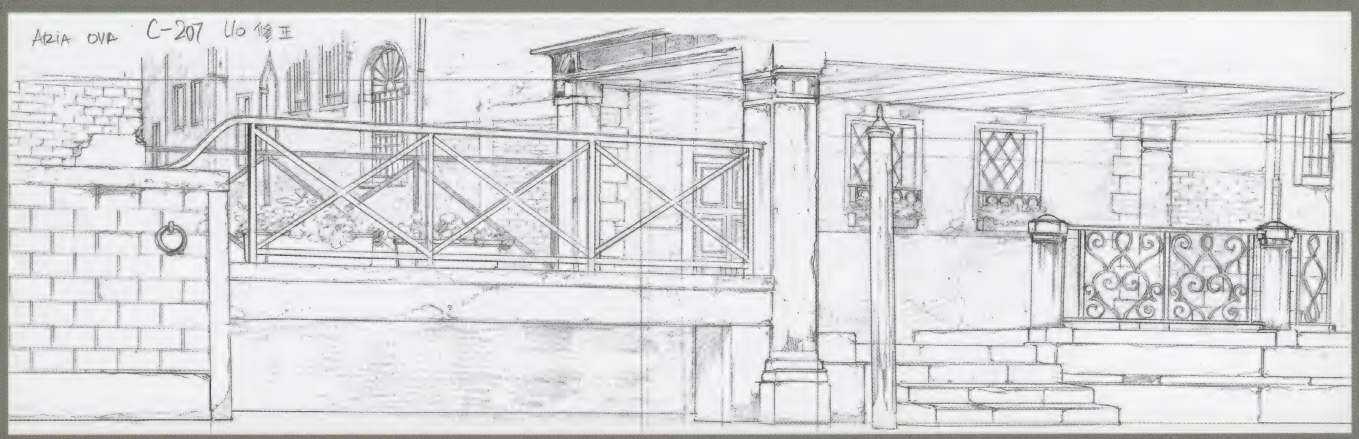

空
Book 2
建物＋空 : Book 1
水面 : B6




空+建物：Book
水面：B6

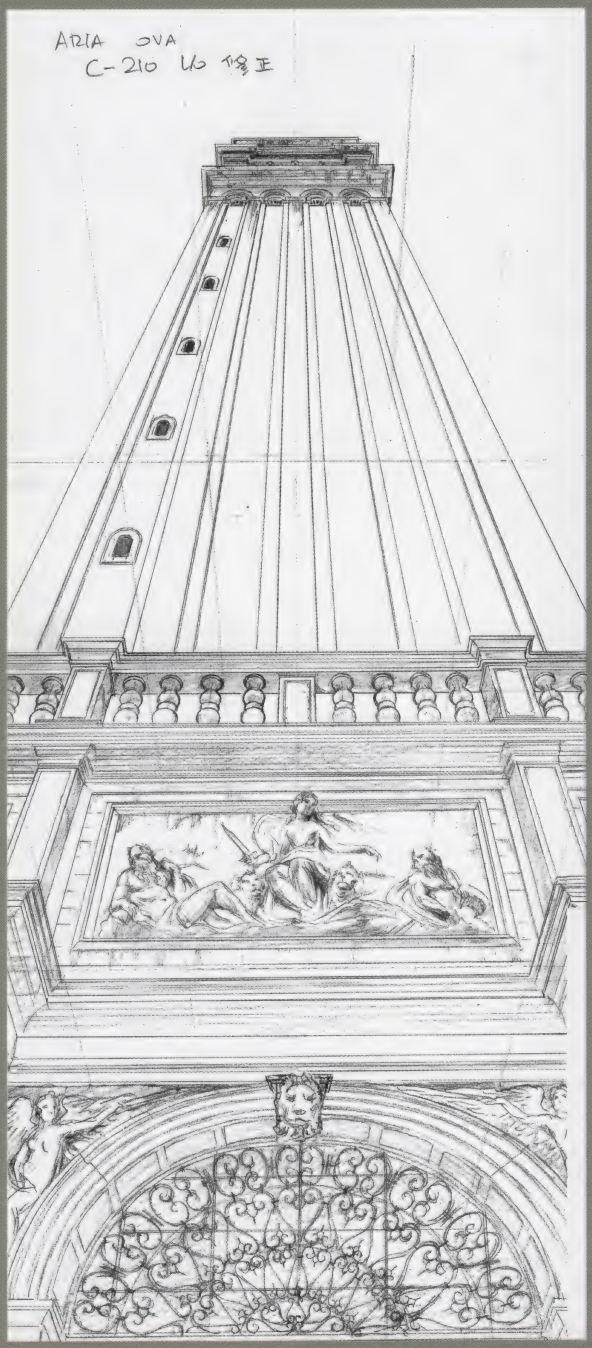

光
建物
Book1
B6 水面


HOTEL MARCONI
地面
ARIA OVA C-125
白浪
B6 水面
BOOK4
Book3
Book1 の修正
Book2


ARIA OVA C-207 Uo 修正


ARIA OVA
C-209-258 Lo 修正
空+建物
Book 2
水面 BG

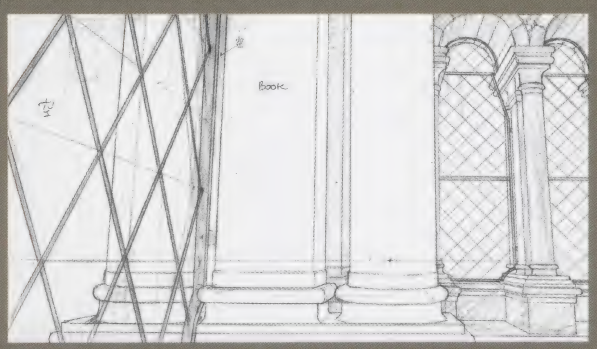


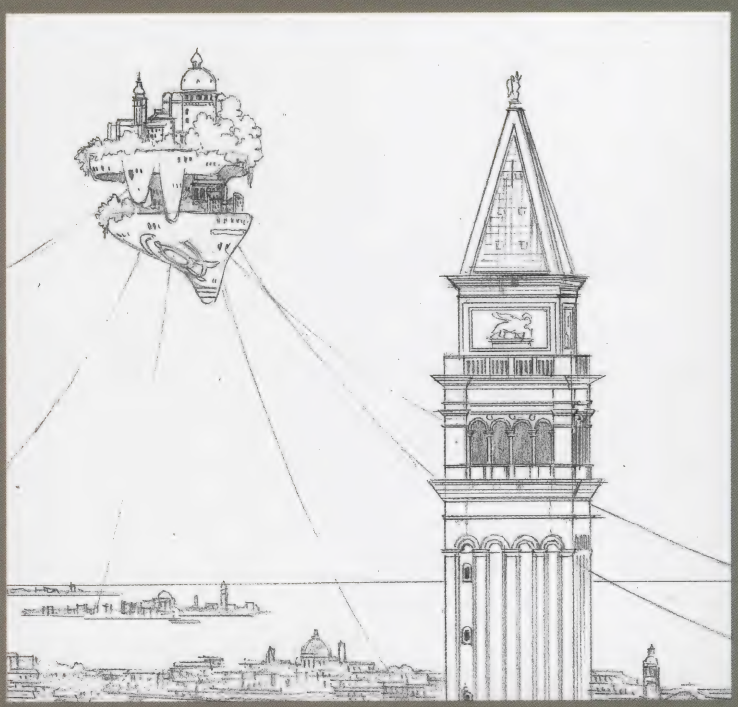

ARIA OVA
C-210 Lo 修正


Book1
Book3
Book2
BG


ARIA OVA C-219
LO 19 II

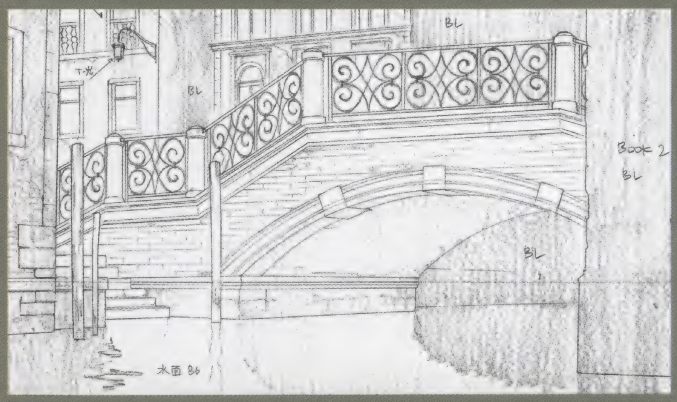


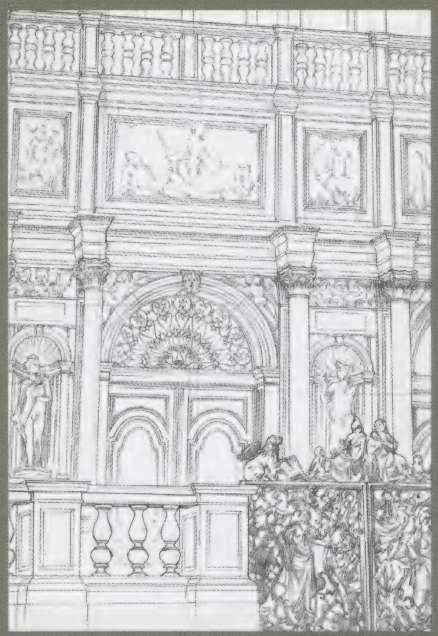

Book



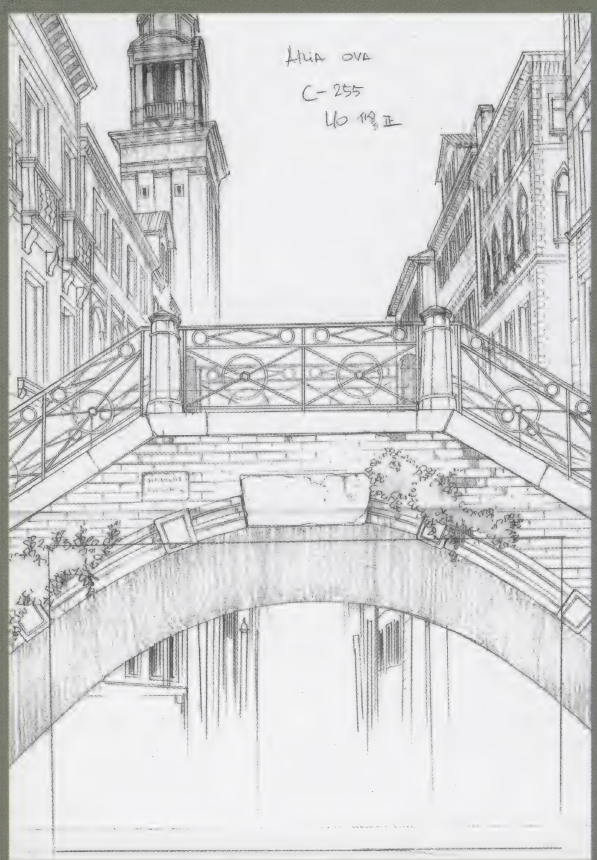

Welcome To
ARIA COMPANY

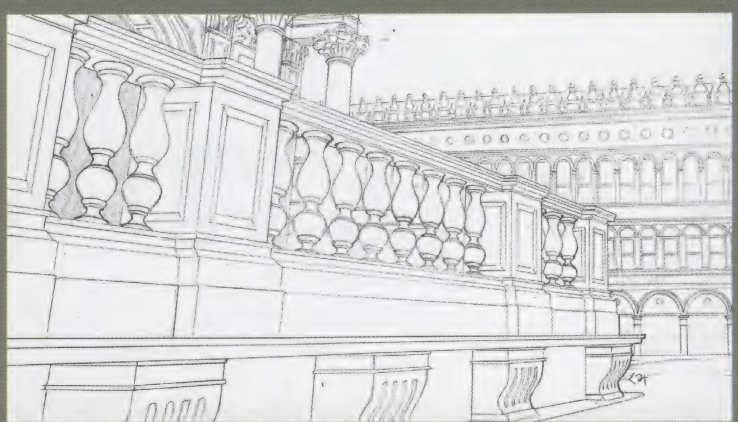


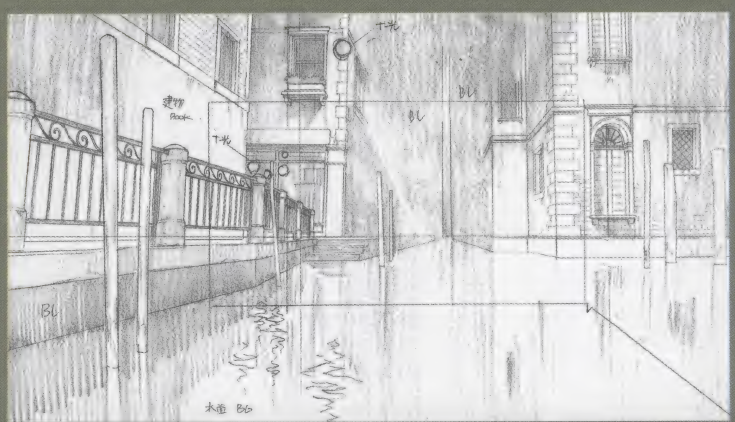

BL
T水
BL
Book 2
BL
BL
水面 BG






Hida OVA
C-255
Ho 1時正




T水
BL
T水
BL
水面 BG

KISSDUM
-ENGAGE planet-

キスダム -ENGAGE planet-



Because *Oban Star-racers* was a French-Japanese co-production, and many of the staffers on both sides where not fluent in the language, we had an interpreter to assist us during all the meetings. But once the project was over, I decided to remain in Japan and continue to work, eventually managing to communicate fluently with the directors myself. Granted, it wasn't without its challenges, but the universal language of imagery always helped sort out creative misunderstandings and communication.

Kissdum was my first job as a line background designer and also the first time I worked for Satelight. I had a lot of fun drawing the devastated places of this dystopian universe, but the Sci-Fi settings were a challenge for me. I wasn't as comfortable with futuristic designs during that time because I'd spent a lot of time on *Oban* illustrating settings full of small villages, paddy fields and old ruins. For *Kissdum* however, things like control rooms & military bases were needed, so I had to take a close look at the works of Japanese designers with more experience in that area as reference in an attempt to imitate their style. I also made it a habit to use a good amount of photo reference in order to create a believable setting.



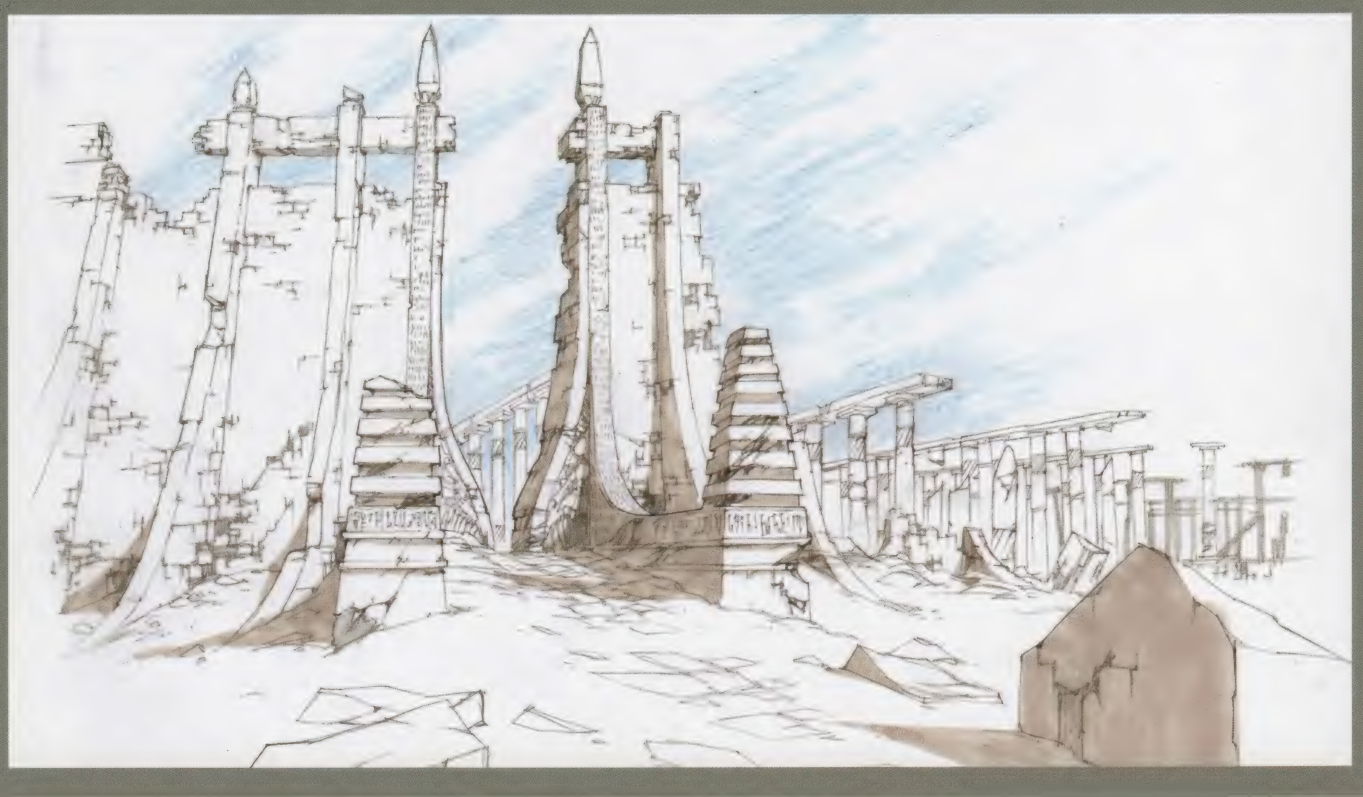
「オーバン・スターレーサーズ」は日仏共同制作作品でしたので、すべての会議に通訳がついていました。そして制作が終わり、日本に残って仕事を続けることに決めた以上、監督たちとの直接の会話は自分で何とかするしかありませんでした。やはり、当初は苦労もしましたが、万国共通言語のイラストが常に私たちのコミュニケーションを助けてくれました。

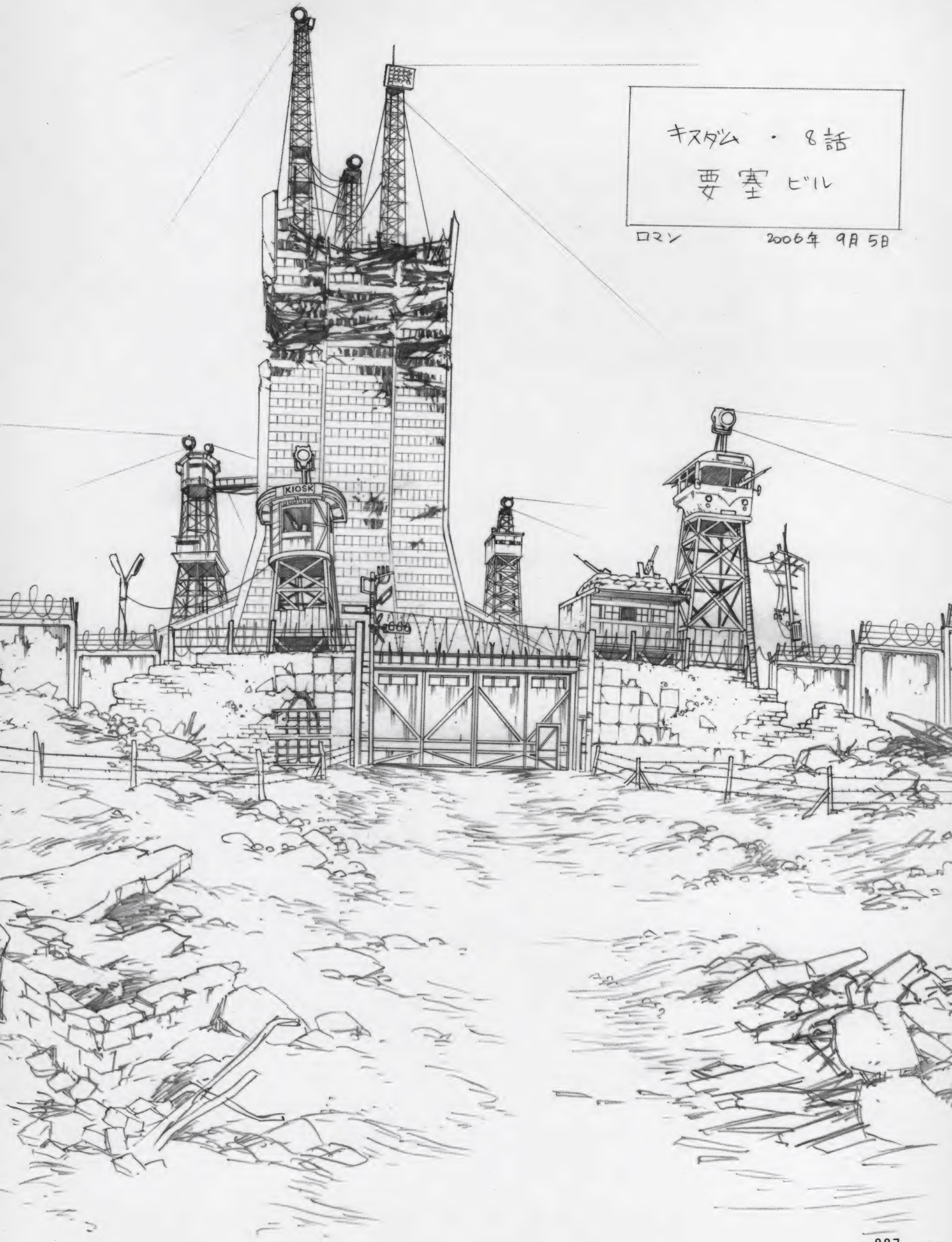
「キスダム」は私の背景デザイナーとしての、そしてサテライトでの初めての仕事でした。破滅的な暗黒の世界を描く作業はとても楽しかったのですが、ＳＦの設定は難しい部分もありました。というのも「オーバン」のときには小さな村や野原や廃墟などの設定が多かったのですが、一方「キスダム」では指令室や軍事基地などの設定が必要でしたので、日本のデザイナーの過去のデザインを参考にしてスタイルを倣うようにしました。また、設定が現実的に見えるようにその頃から大量の写真を参考にするようになりました。

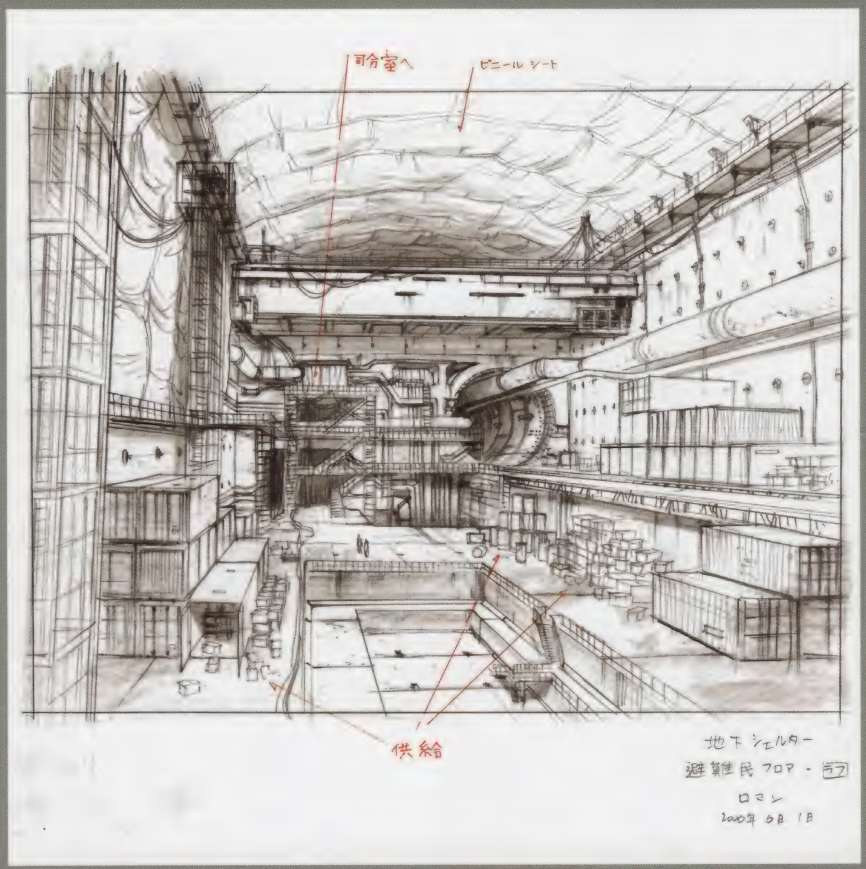


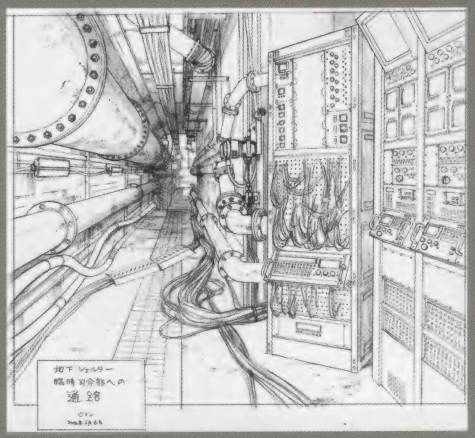


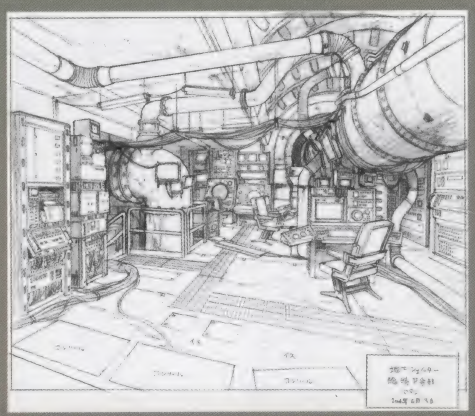




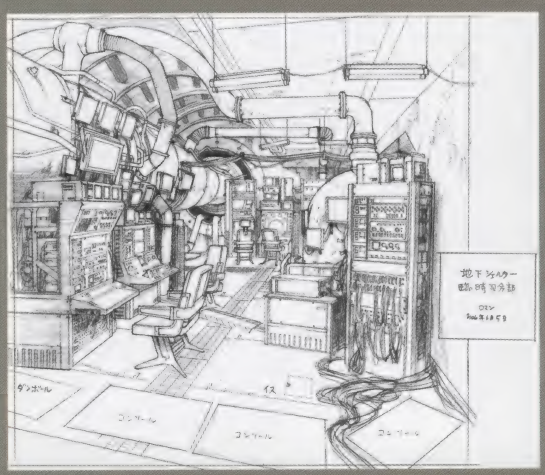

キスダム ・ 8話
要塞 ビル
ロマン
2006年 9月 5日
KIOSK


司令室へ
ビニールシート
供給
地下シェルター
避難民フロア - 57
ロマン
2000年 6月 1日


地下シェルター
臨時司令部への
通路

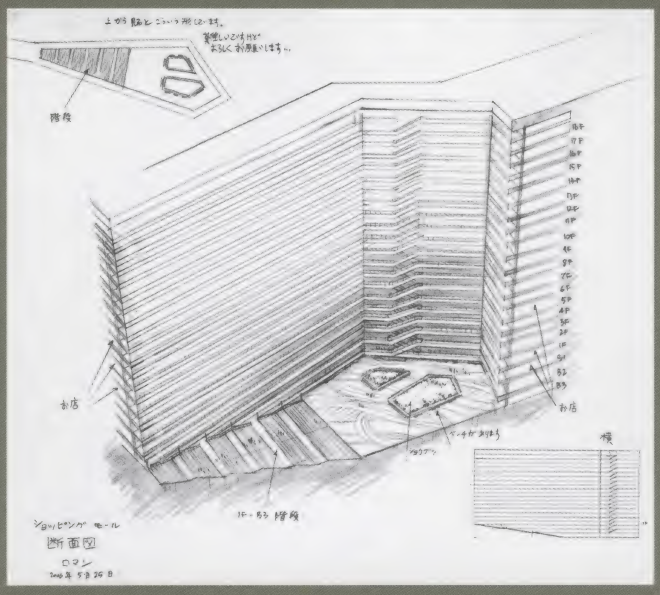

地下シェルター
臨時司令部

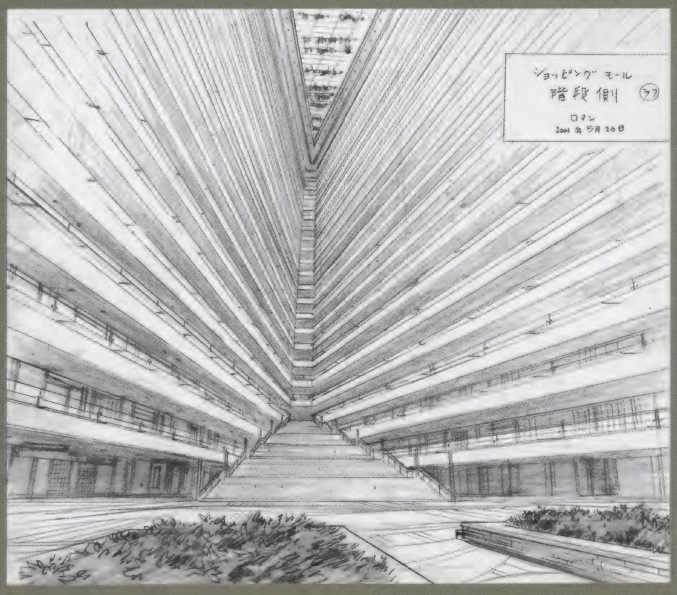


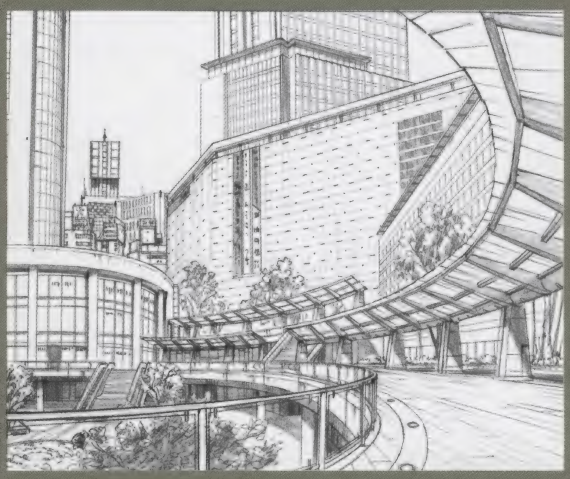

地下シェルター
臨時司令部
ロマン
ダンゴムシ
イス
コンソール
コンソール
コンソール

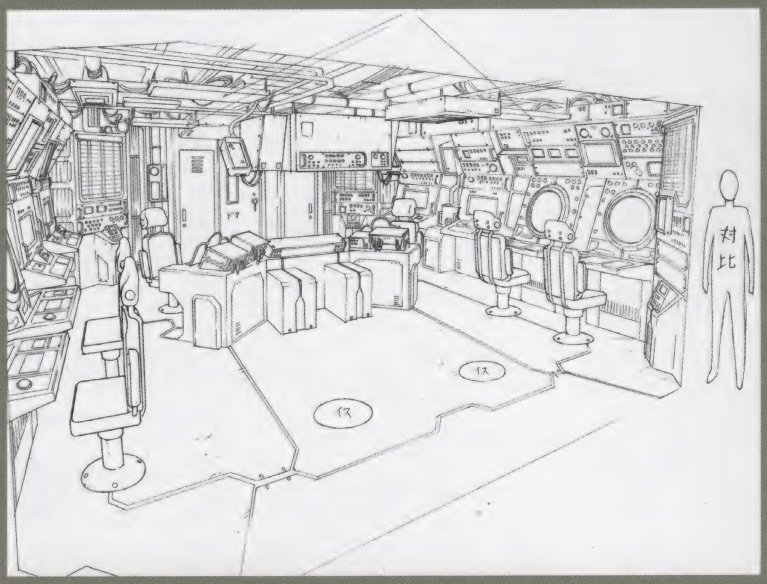



大人のおもちゃ
ビデオ
ソフト
Men's BOX
GOT
GAME
カラオケ・ロマンス
パチンコ PARADICE
GAME
無料案内所


階段
お店
お店
ショッピング モール
断面図
ロマン


ショッピング モール
階段側 ①
ロマン

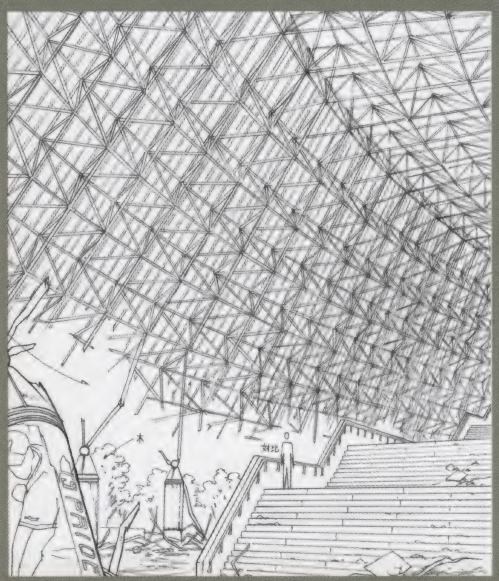


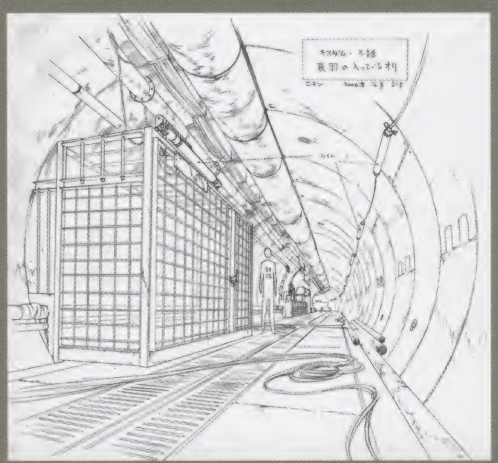

対比

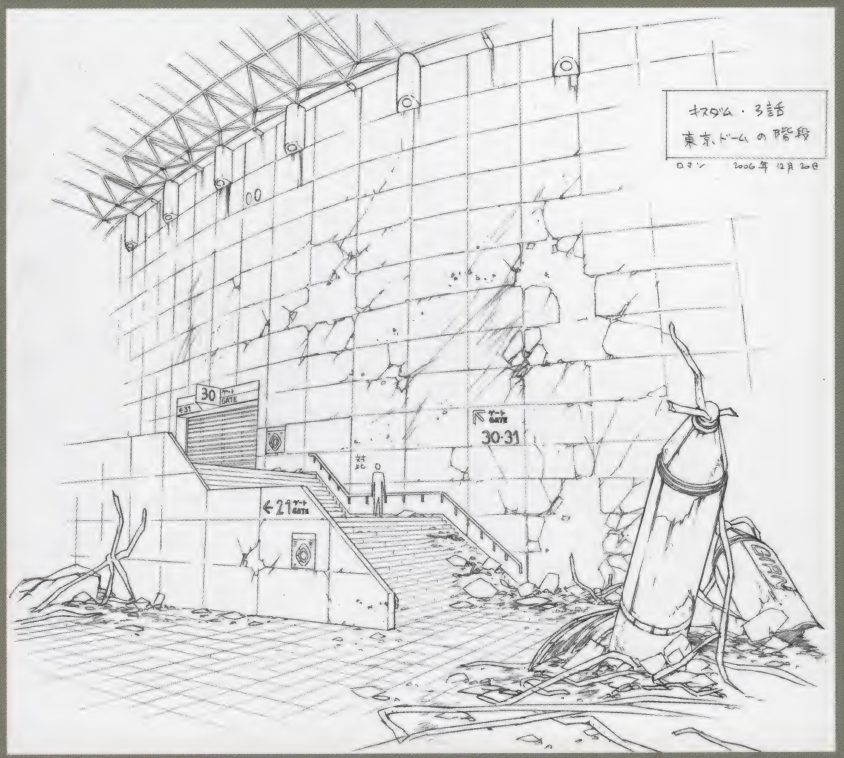


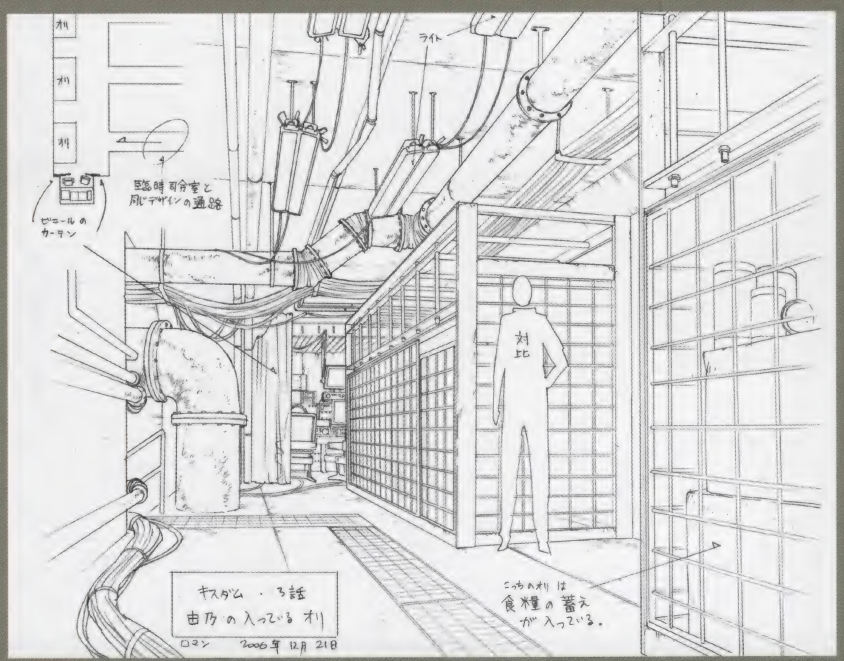

柱
柱
キスダム・2話
ショッピングモール
ロマン



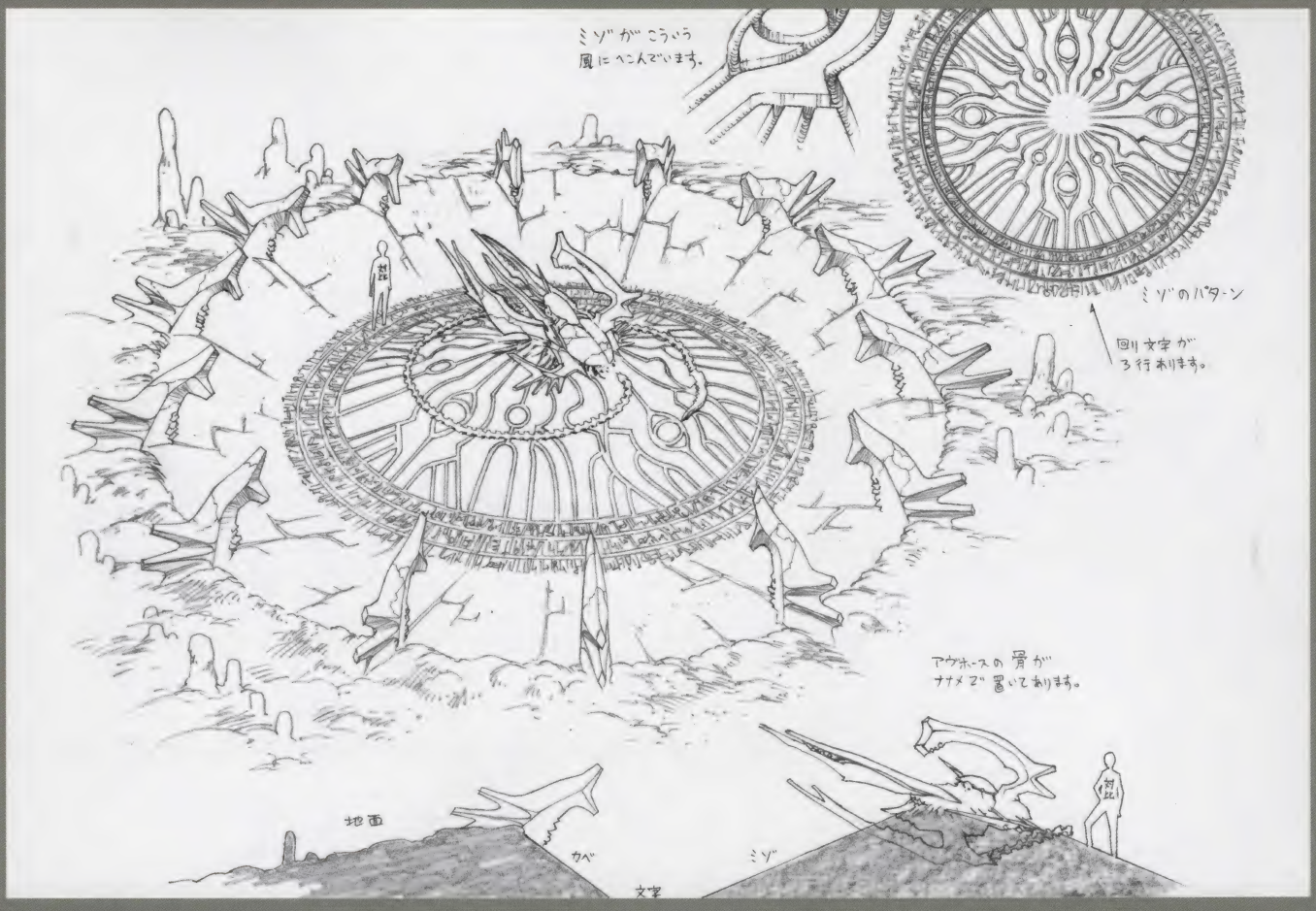



キスダム・3話
最初の入っている オリ


キスダム・3話
東京ドームの階段
30 GATE
30-31 GATE
21 GATE


オリ
オリ
オリ
ライト
臨時司令室と
用心デザインの通路
ビニールの
カーテン
対比
キスダム・3話
由乃の入っている オリ
ロマン 2005年12月21日
こっちオリは
食糧の蓄え
が入っている。

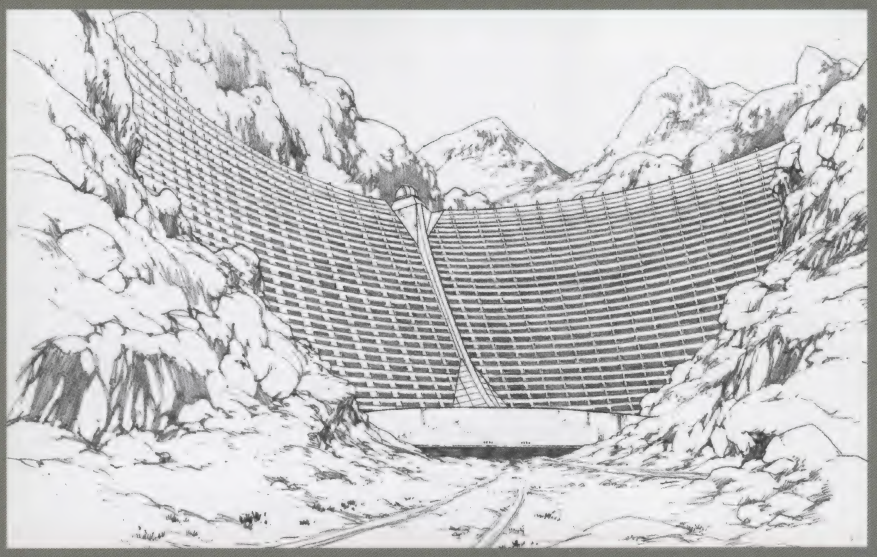


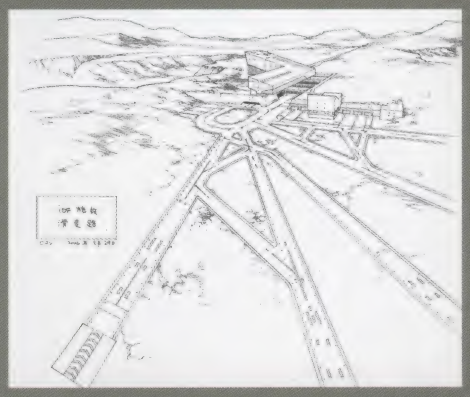

ミゾがこういう
風にへこんでいます。
ミゾのパターン
回り文字が
3行あります。
アウホースの骨が
ナナメで置いてあります。
地面
カベ
ミゾ
文字

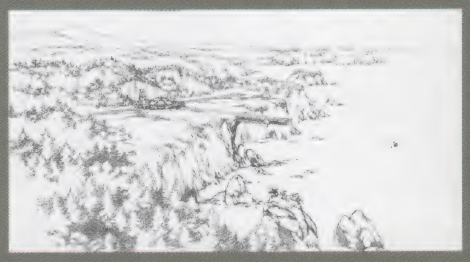


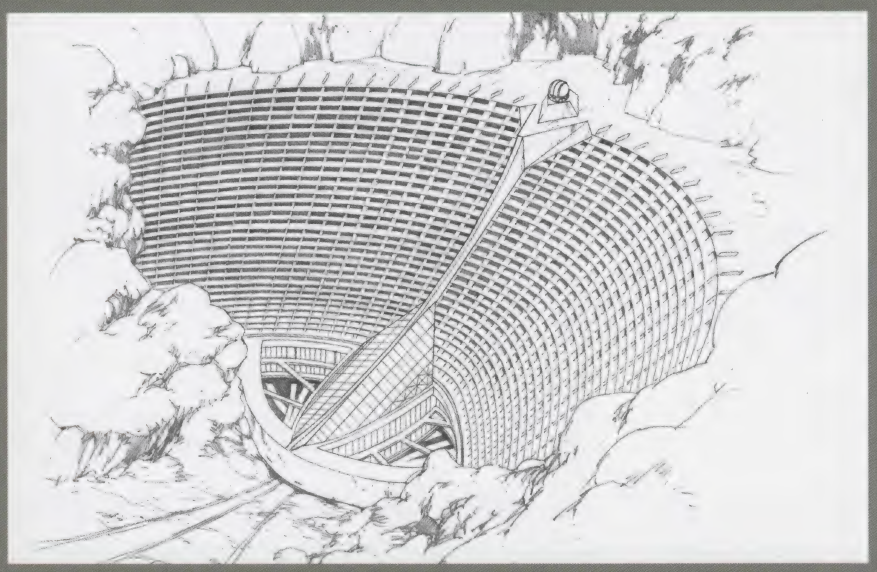


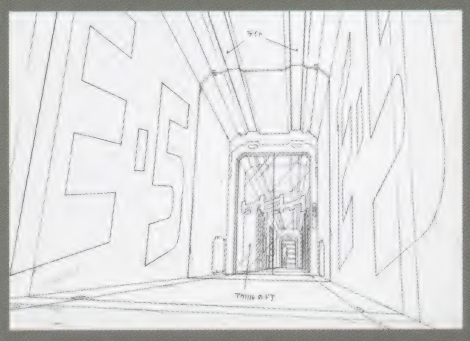

カーテン
だんろ



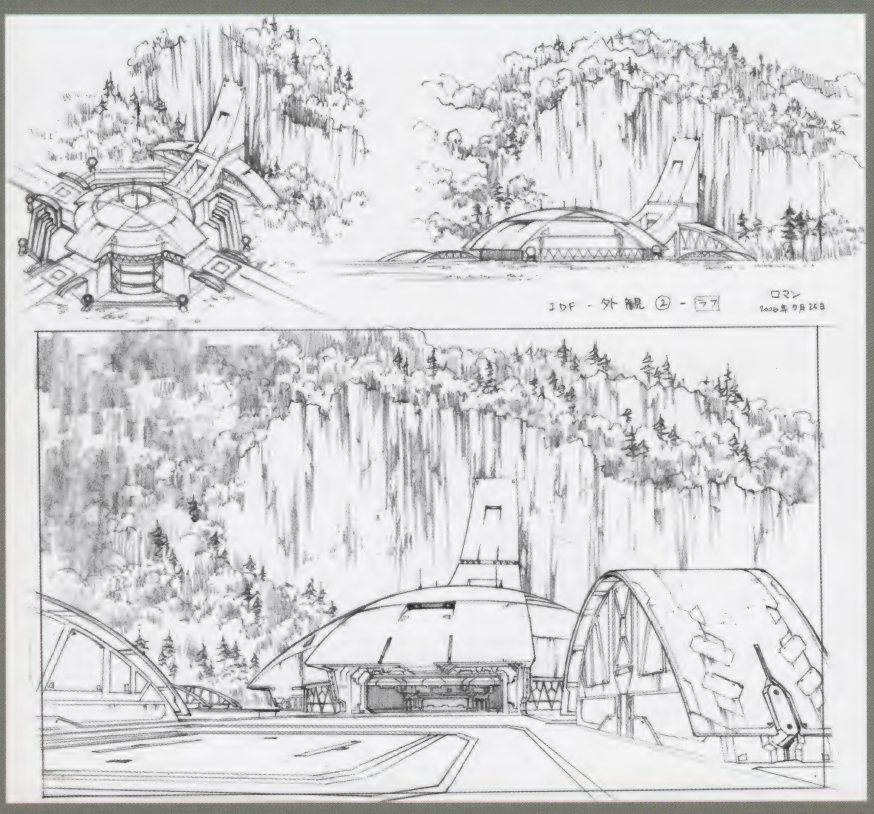


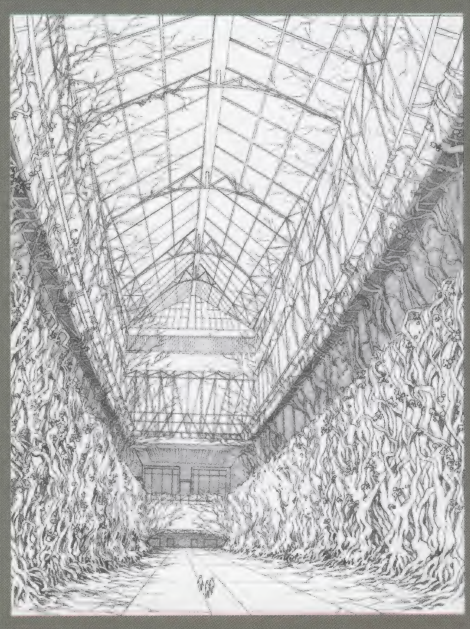


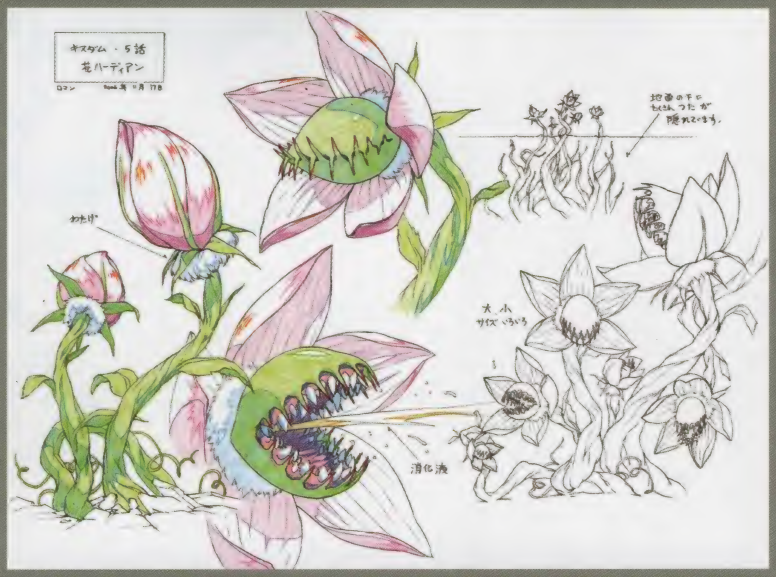


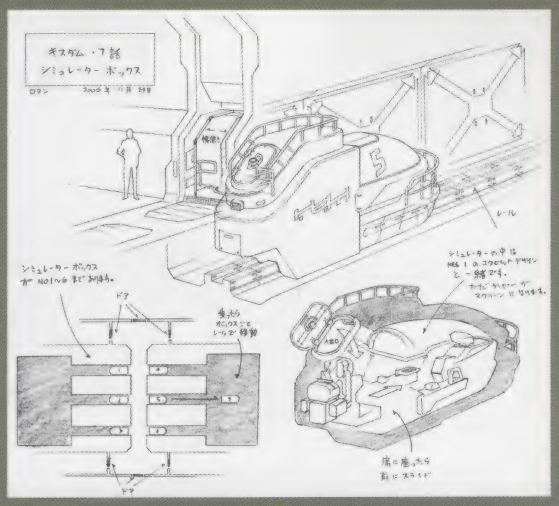


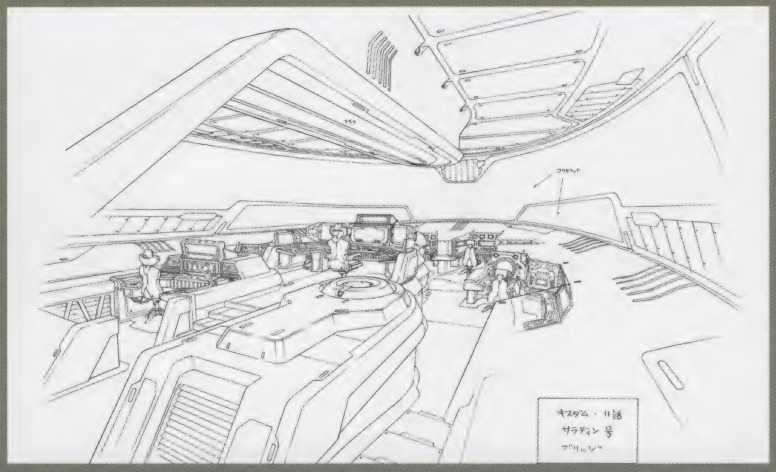


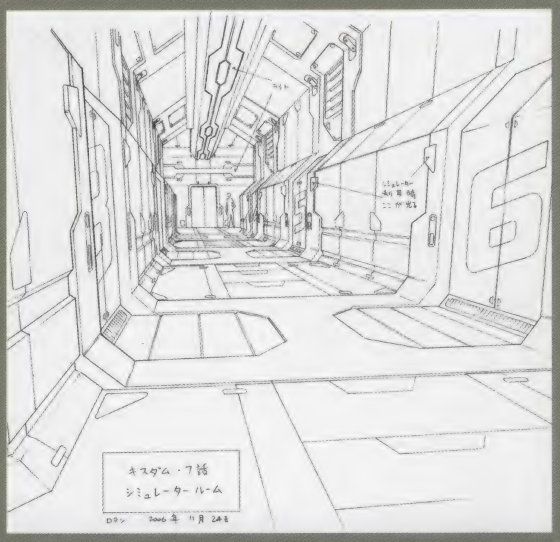

JDF - 外観 ② - ラフ
ロマン



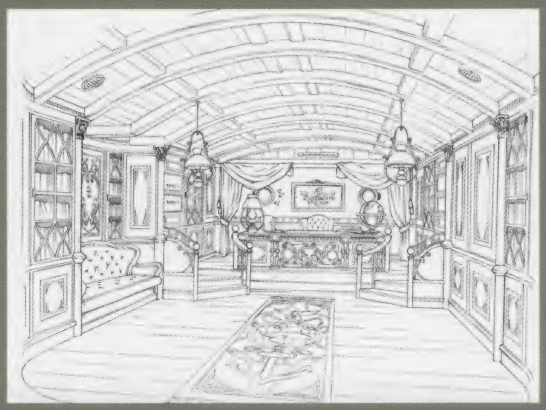

キスダム・5話
花ハーディアン
ロケン
2006年7月17日
地面の下に
ねむったが
隠れている。
カサ
大小
サイズいろいろ
消化液

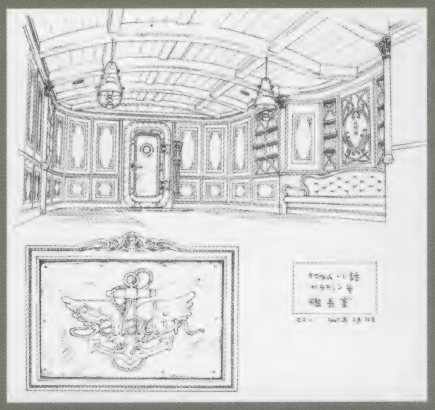

キスダム・7話
シミュレーター ボックス
ロケン
2006年11月24日
レール
シミュレーターボックス
が NO1ルーム まで移動。
ドア
乗込
ボックスごと
レールで移動
シミュレーターの中は
NO.1 のコクピットデザイン
と一緒です。
カプセルカバーが
スクリーンに切り替る。
床の蓋が
前にスライド

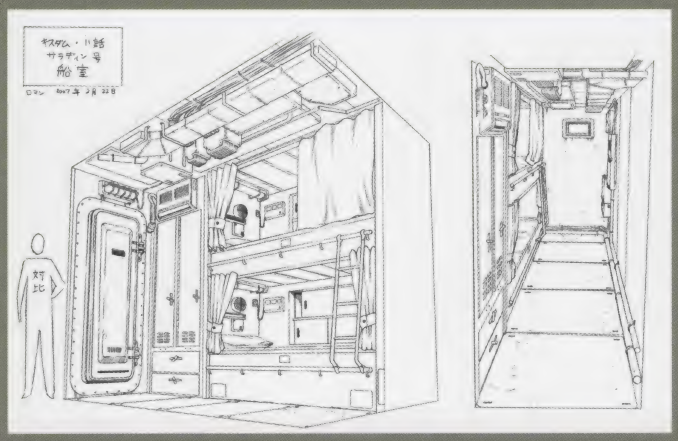

コクピット
キスダム・11話
サラディン号
ブリッジ

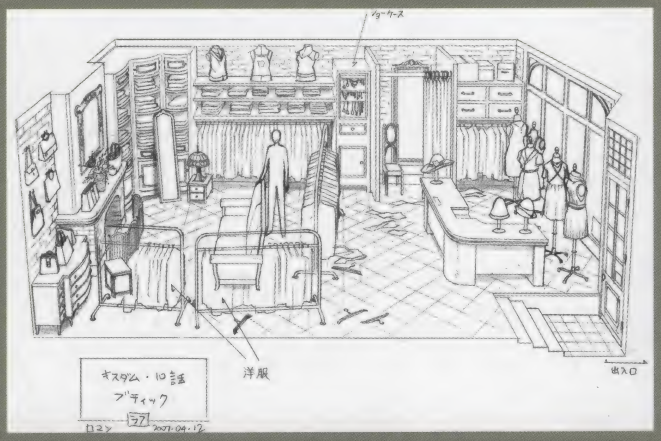

キスダム・7話
シミュレータールーム
ロケン
2006年11月24日



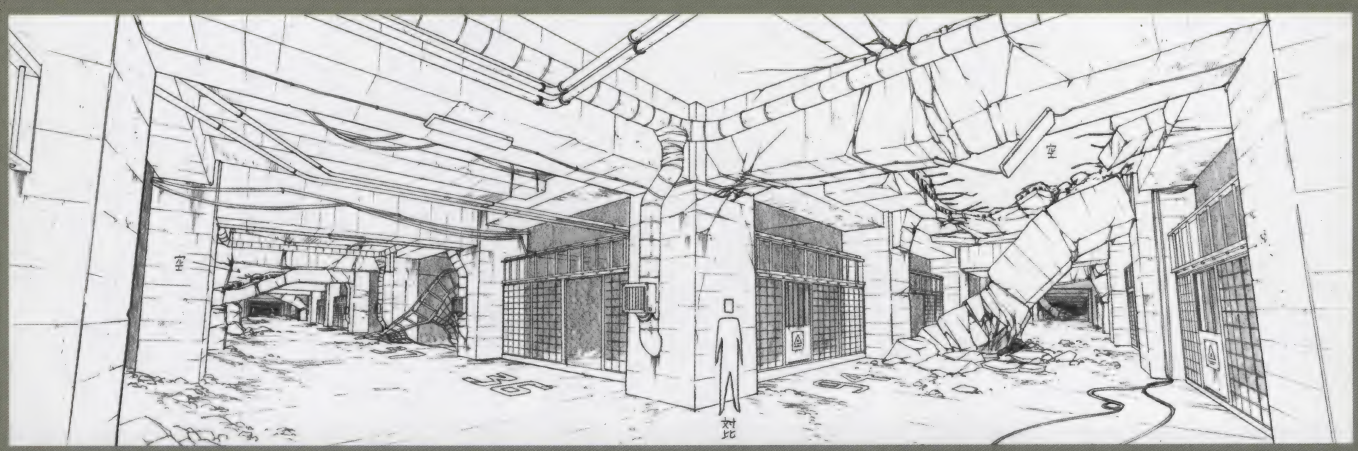



キスダム・11話
サラディン号
艦長室


キスダム・11話
サラディン号
船室
対比

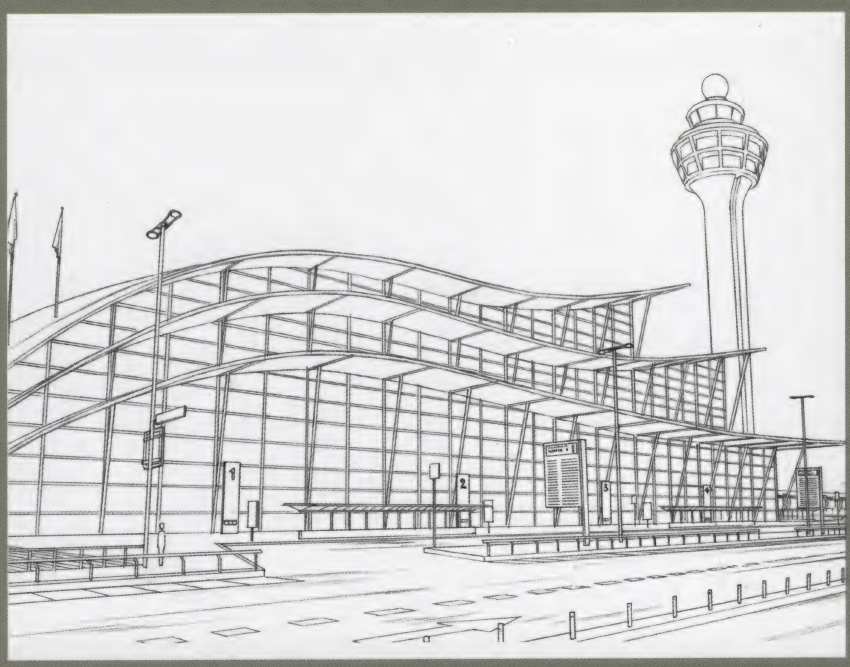

ショーケース
キスダム・10話
ブティック
ラブ
2007.04.12
洋服
出入口


キスダム・9話
要塞ビル
ロマン
2006年 9月 4日


空
空
対比







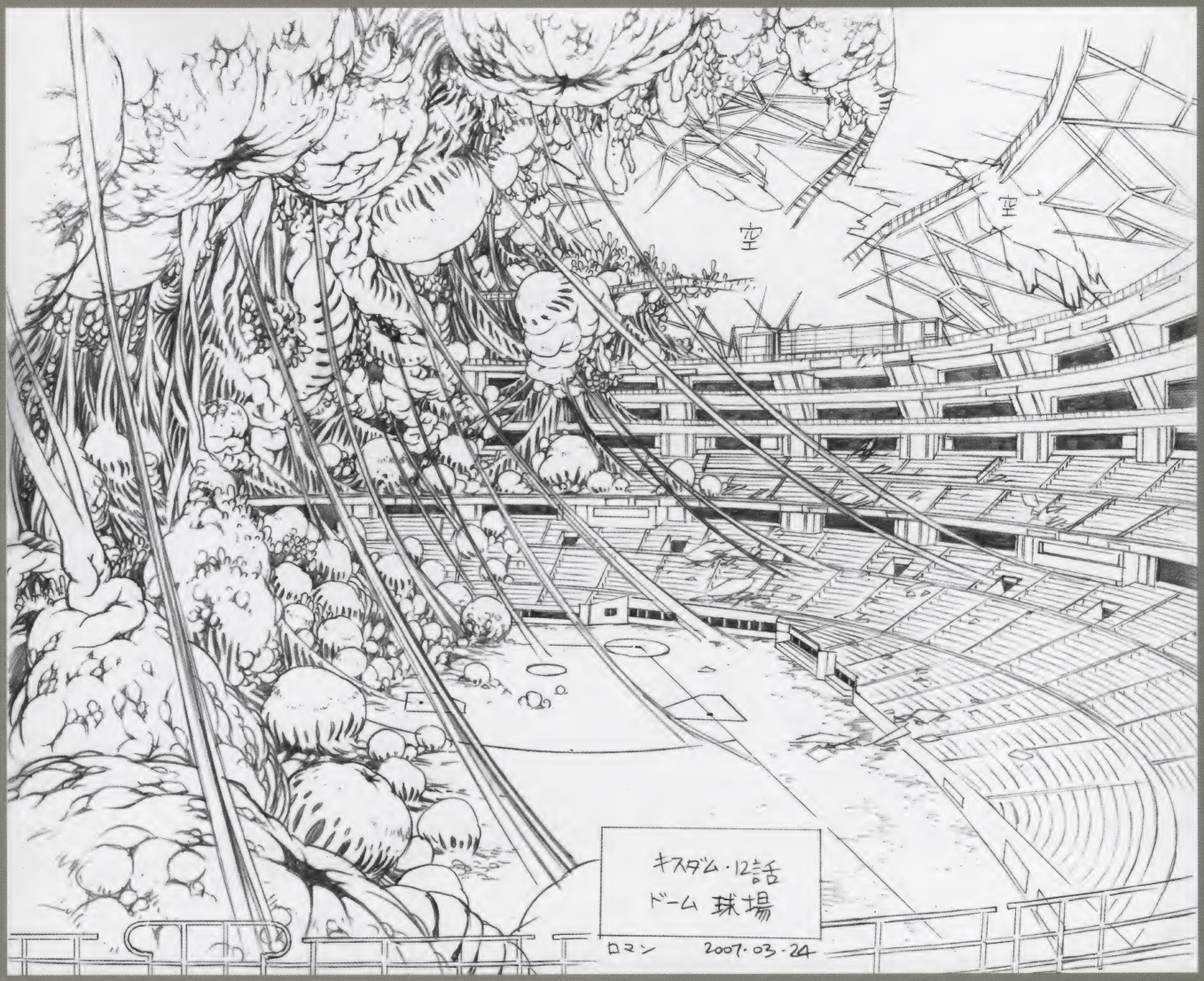


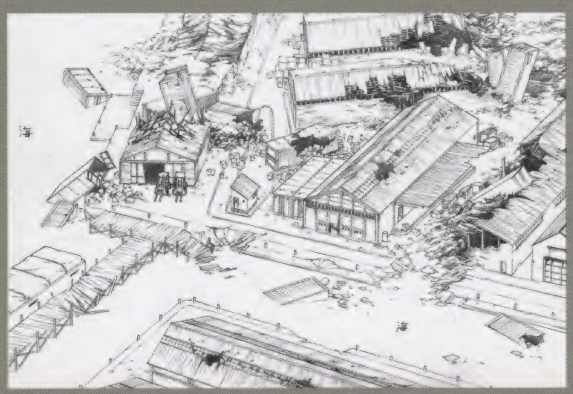


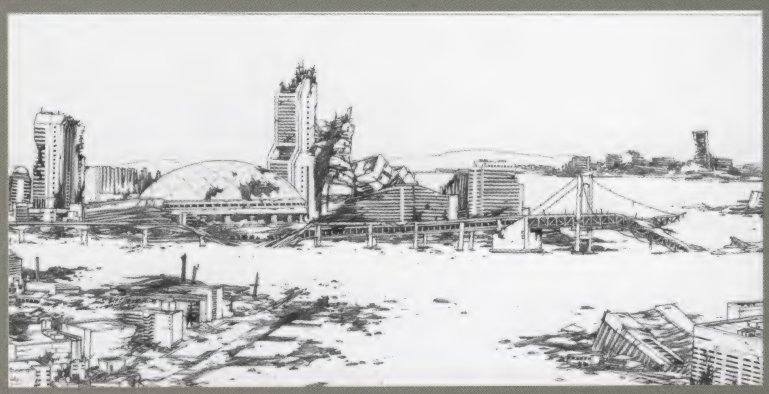

キスダム・12話
半壊した別荘
ロマン 2007・03・08


自部屋




空
空
キスダム・12話
ドーム 球場
ロマン 2007・03・24

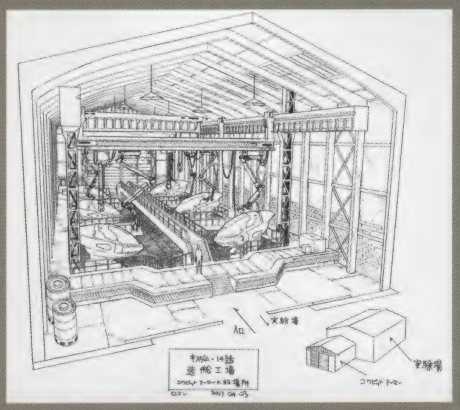


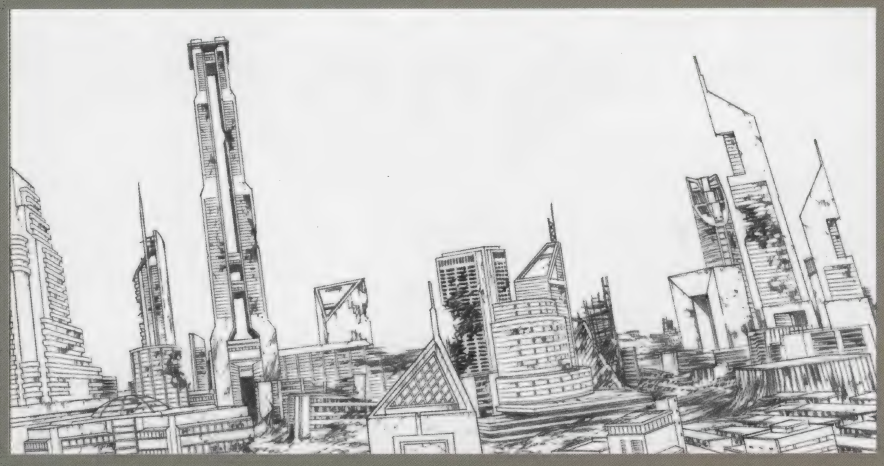



キスダム・11話
倉庫
ロマン 2006・05・26

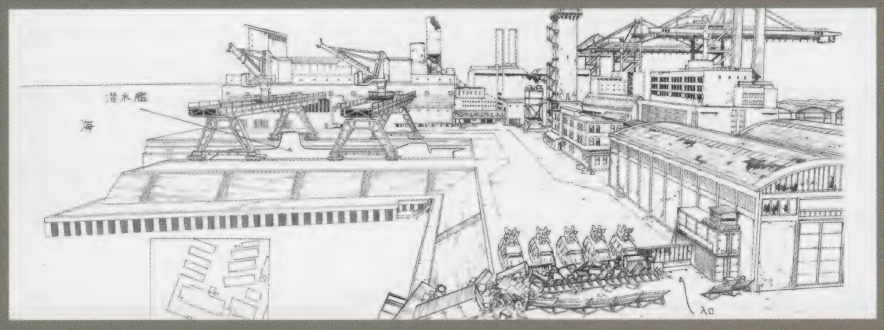


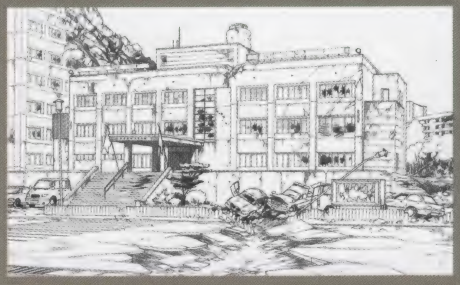

司令部
レーダー

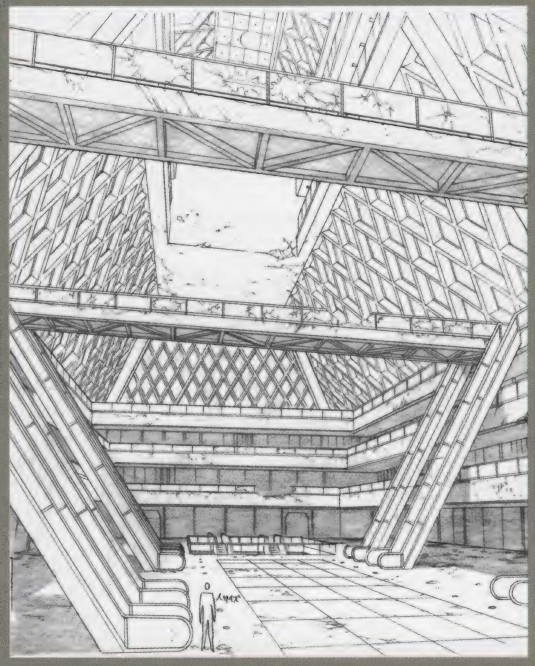

入口
実験場
キスダム・14話
造船工場
ロマン
2007.04.25
実験場
コンピュータ室

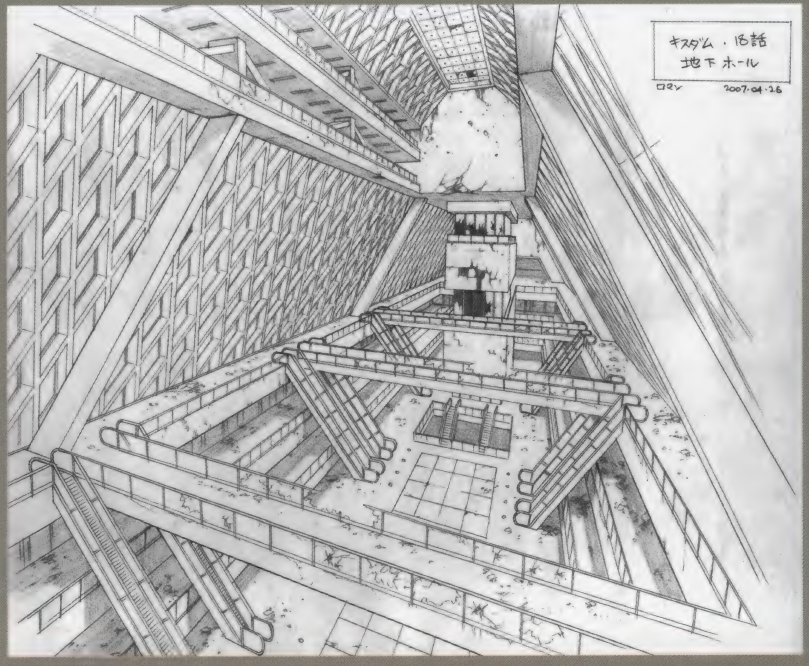



窓
人サイズ


潜水艦
海
入口






キスダム・16話
地下ホール
ロマン
2007.04.26



キスダム・最終話
ネクロワールド
全景

ロマン　2007. 6. 28







BASQUASH!

バスカッシュ！



Basquash!, is a crazy project born from my encounter with Shoji Kawamori, the creator of the *Macross* franchise. I was looking to develop an animation series around basketball in a science-fiction setting. At the same time, he was thinking of creating an anime starring robots different from the usual futuristic combat machines in a war setting. He suggested to mix our ideas by working on the funny concept of basket-ball playing mechas wearing giant shoes, and I started right away making drawings based on this idea.

It was also the first time I had to design robots. I felt that I couldn't compete with the many, skilled japanese mecha-designers out there, so I choose not to copy them. Instead, I decided to design the machines my own, unique way. I gave them a retro-futuristic look matching with the low-tech city of Rolling town. I imagined that the characters were building the robots by themselves, using old car parts scavenged in junkyards. Shoji Kawamori also provided me a lot of very useful advices to improve the look and functionality of the mecha designs.

I have always been fascinated by slums and dirty, old street locations so that's the kind of environment I chose for the show. For the production of the backgrounds of the series, we gathered a large team of young, French artists and set up a specific process to meet with the tight, Japanese schedules without sacrificing quality. At the peak of the production, there were more that 10 French artists working on the show in Tokyo. Thanks to everybody's efforts, Basquash got a lot of attention and has been praised for the quality of its artworks.

CO-CREATOR
ART DIRECTOR
MECHANICAL DESIGNER

協同原作
美術監督
メカ・コンセプトデザイン

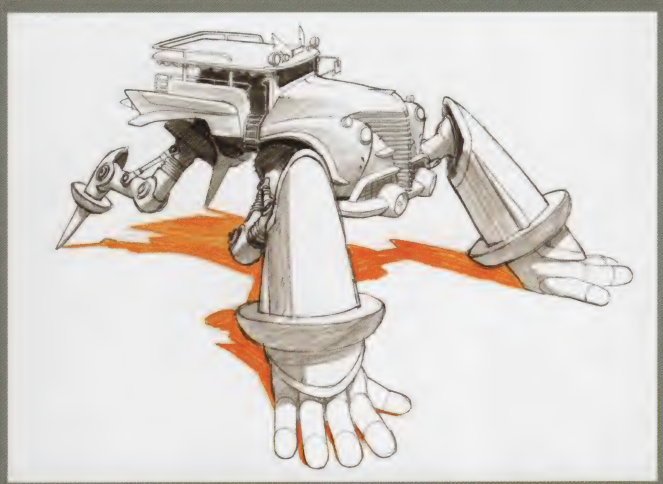


「バスカッシュ！」は、マクロスシリーズの河森正治氏との出会いから始まったクレイジーなプロジェクトです。私はバスケットボールをテーマにしたＳＦアニメを創りたいと思っていました。また同時に彼は、いつもの「未来の戦闘マシン」的な位置づけではないロボットでアニメを制作したいと思っていたそうです。そこで、巨大な靴を履いたバスケをするロボットではどうだろうか、という我々のアイデアをミックスした提案を頂いて、すぐに作画に取り掛かりました。

ロボットをデザインするのは初めてでした。自分は日本の優秀なメカデザイナーには太刀打ちできないと思ったので、彼らのスタイルを真似るのではなく、自分らしいものをデザインすることにしたのです。「ローリングタウン」（バスカッシュの主人公ダンが住む街）のローテクな街並みに、レトロフューチャーなルックスをマッチさせました。キャラクターは自分たちでロボットを組み立てたり、古びた車のジャンクパーツを取ってきて修理したりしているという設定です。メカデザインのルックスやギミックについて、河森正治氏には数多くの素晴らしいアドバイスをもらいました。

私には常々スラム街やうす汚れた古い街並みに惹かれるところがあり、そんな世界観をこの作品に選びました。背景画の制作にあたっては、フランスから若いアーティストを大勢集め、日本の現場特有のタイトなスケジュールでもクオリティを犠牲にすることのないよう、特殊な制作の流れを構築して臨みました。作品のピーク時には東京に10名以上のフランス人が集結し、サポートしてくれました。多くの皆さんの努力の甲斐あって、本作はクオリティの高さが話題を呼び、高い評価を得ることが出来ました。











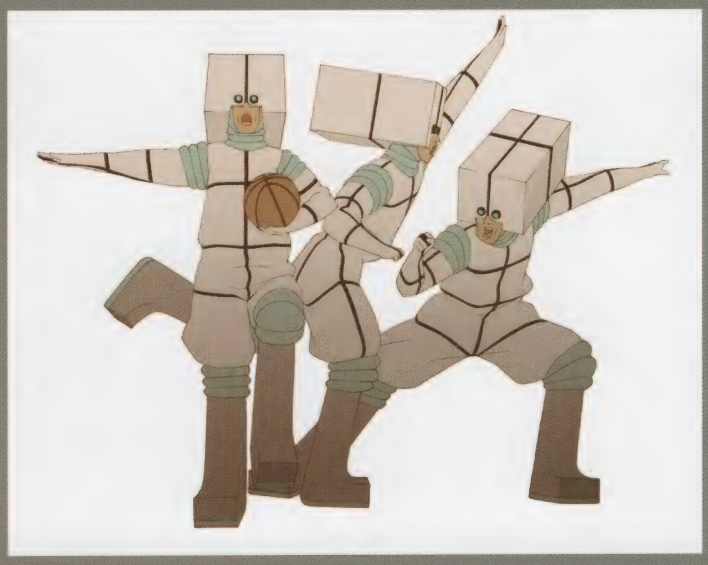












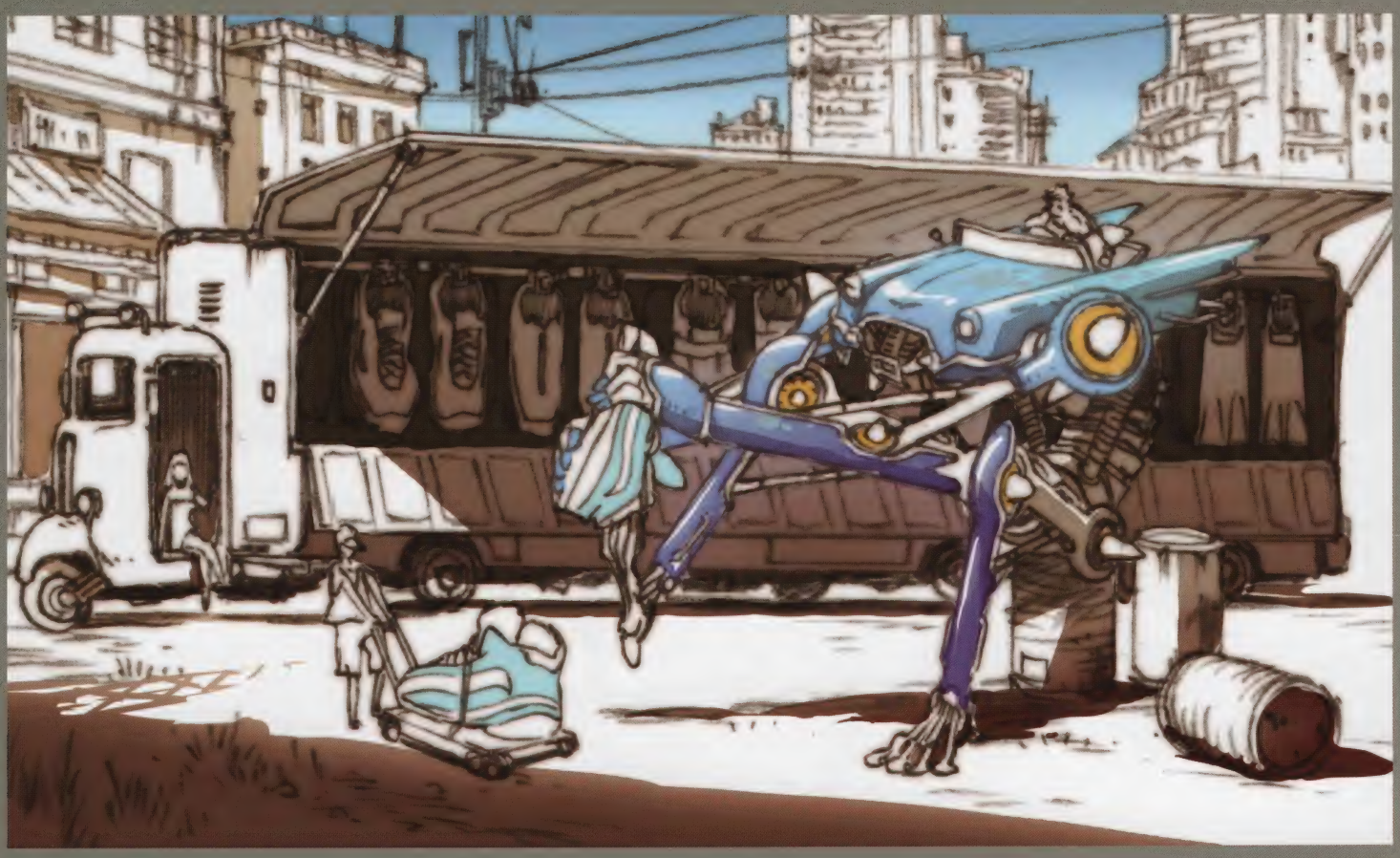






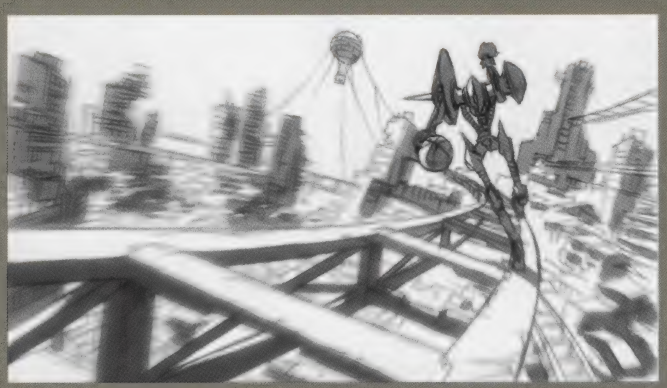


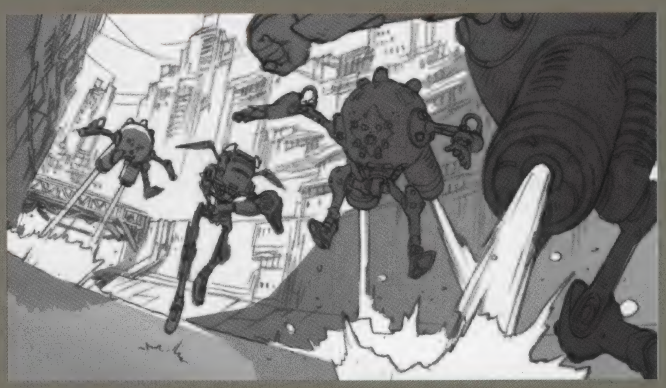




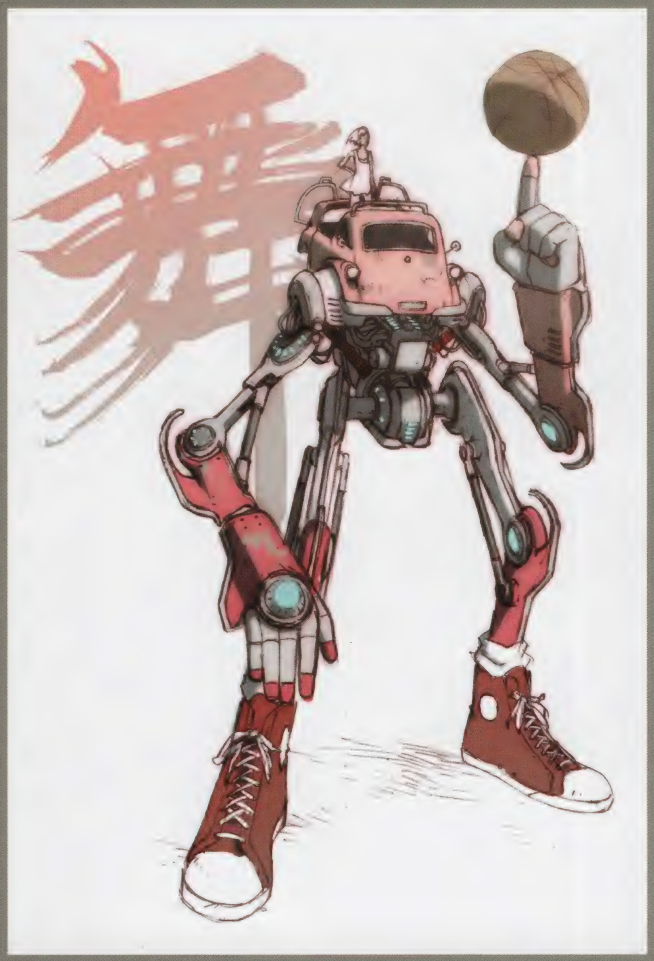






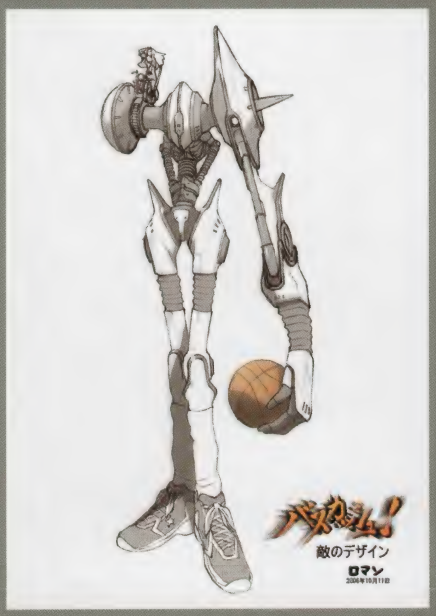









バスカッシュ!
敵のデザイン
ロマン
2006年10月11日

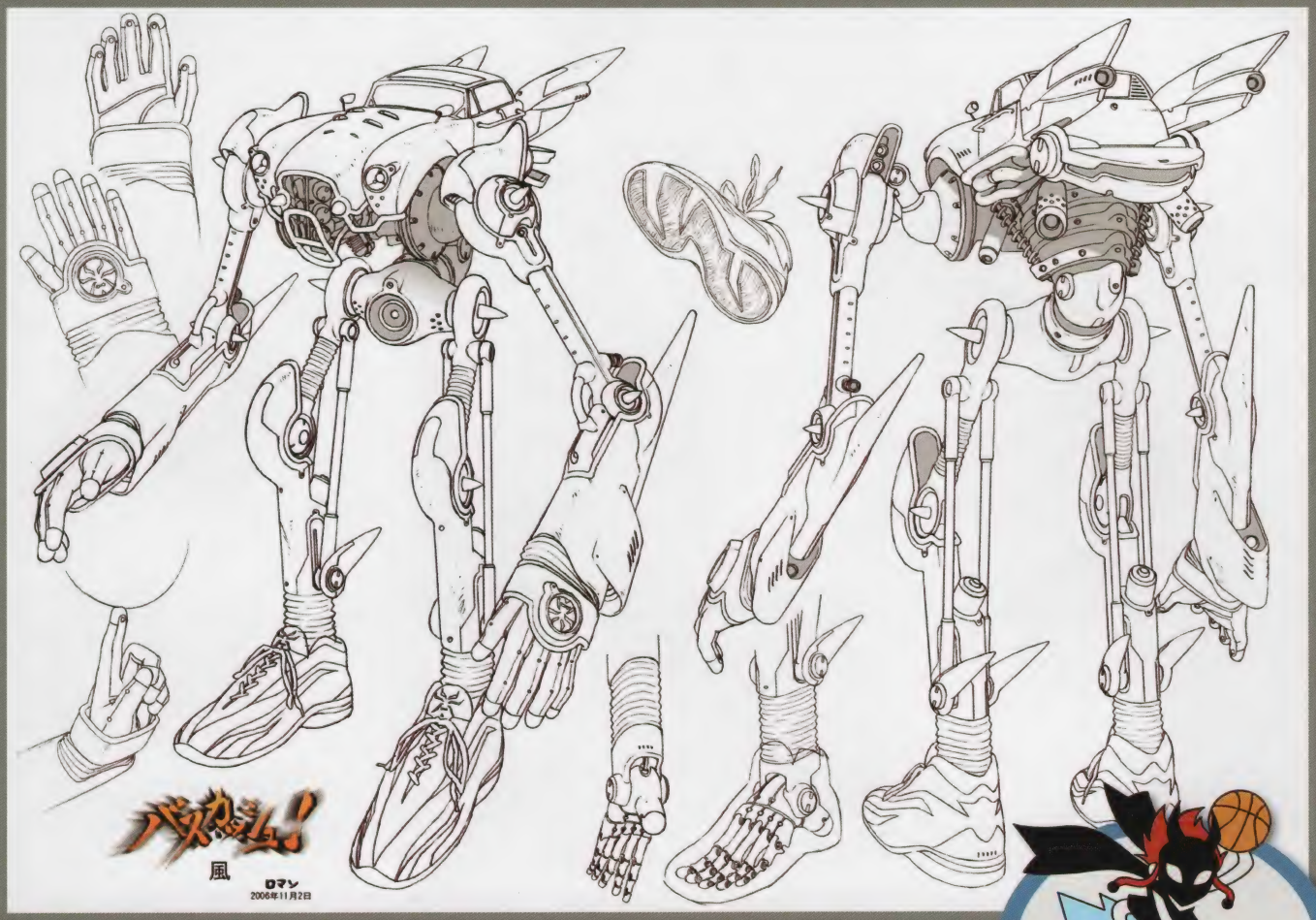

バスカッシュ!
敵のデザイン
ロマン
2006年10月11日

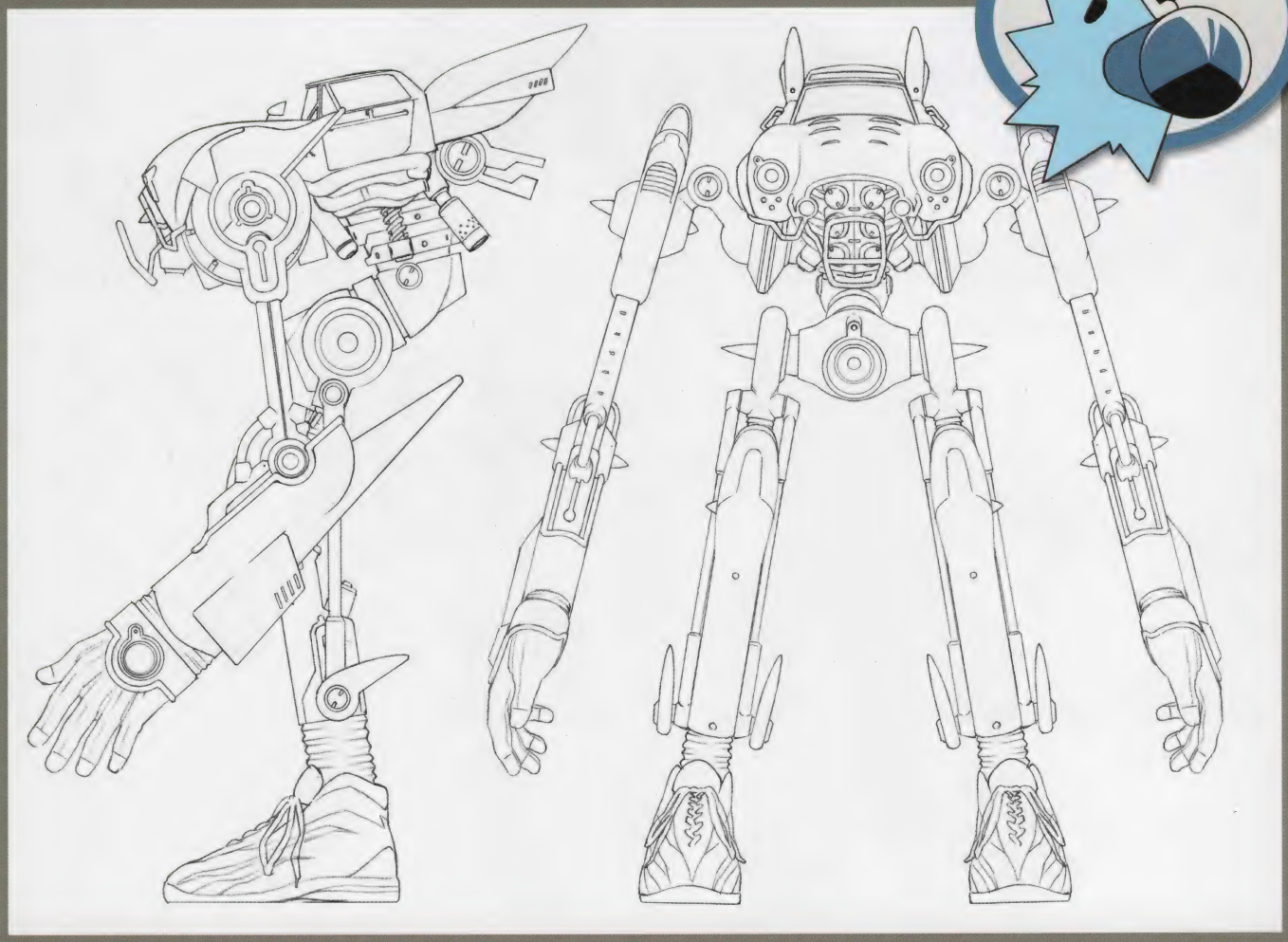

バスカッシュ!
敵のデザイン
ロマン
2006年10月11日

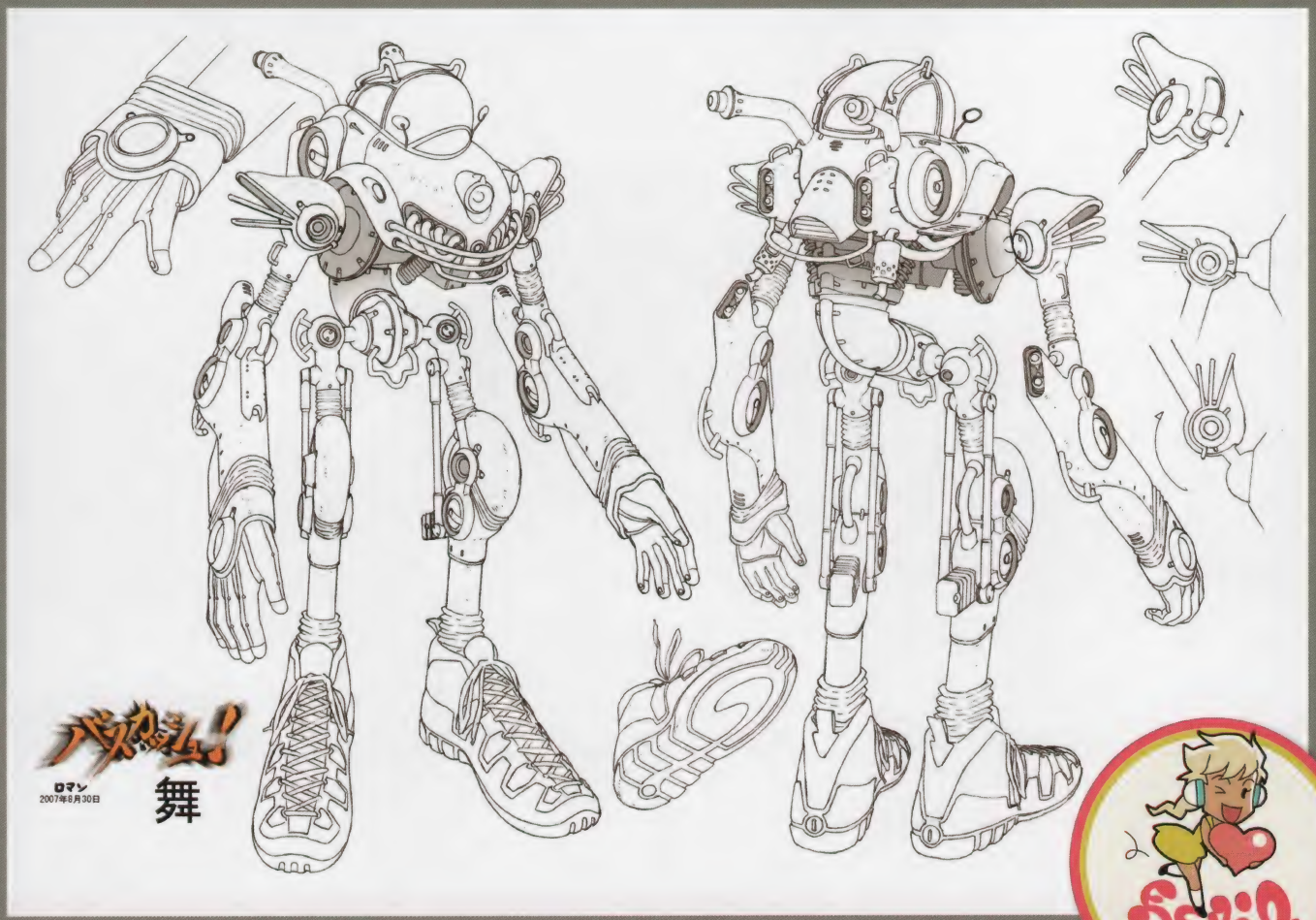

バスカッシュ!
敵のデザイン　石の鳥
ロマン
2007年4月16日
しっぽでシュートできる

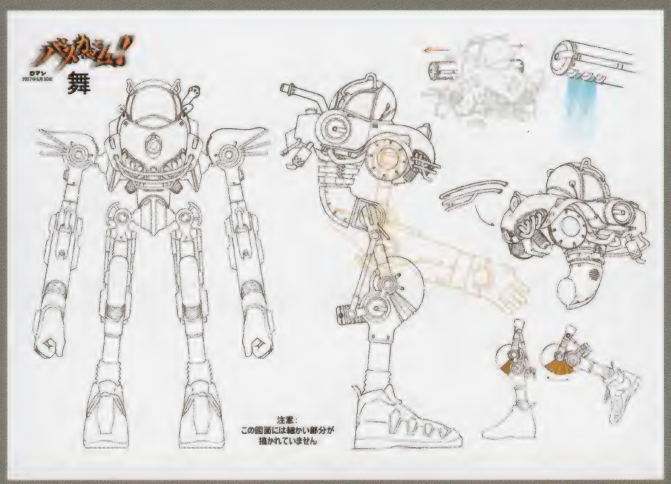

バスカッシュ!
敵のデザイン　ネオンロボット
ロマン
2007年4月19日

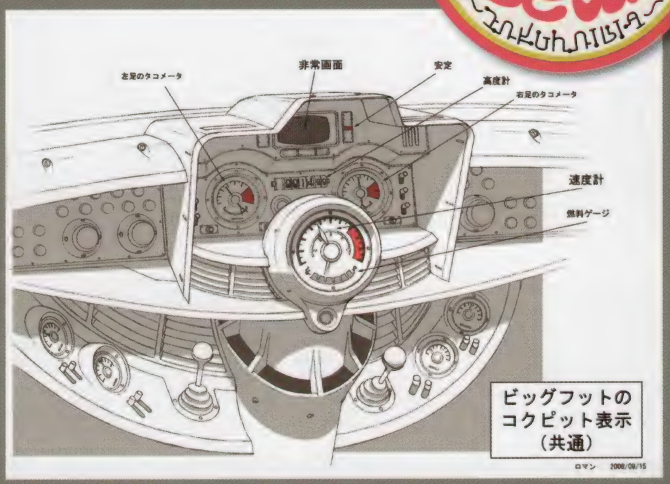

バスカッシュ!
敵のデザイン　ライバル
ロマン
2007年4月21日

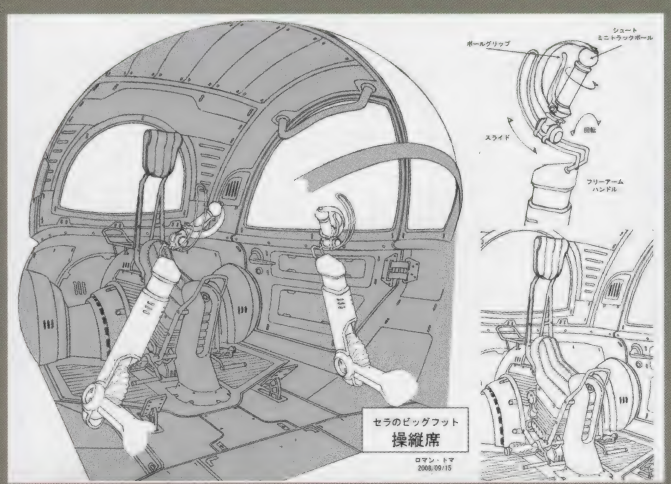

バスカッシュ!
風
ロマン
2006年11月2日

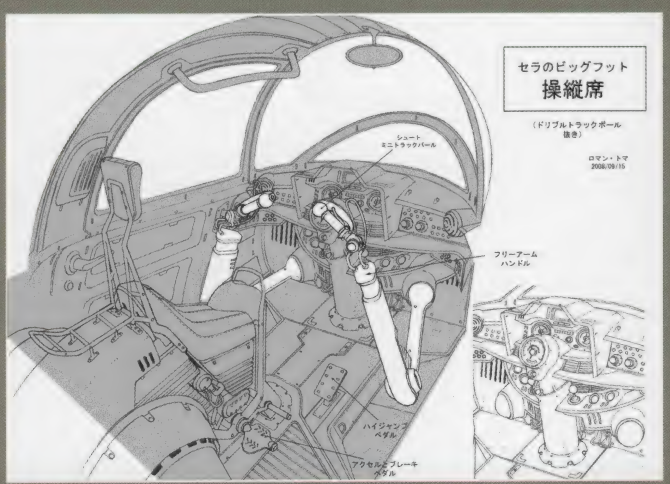


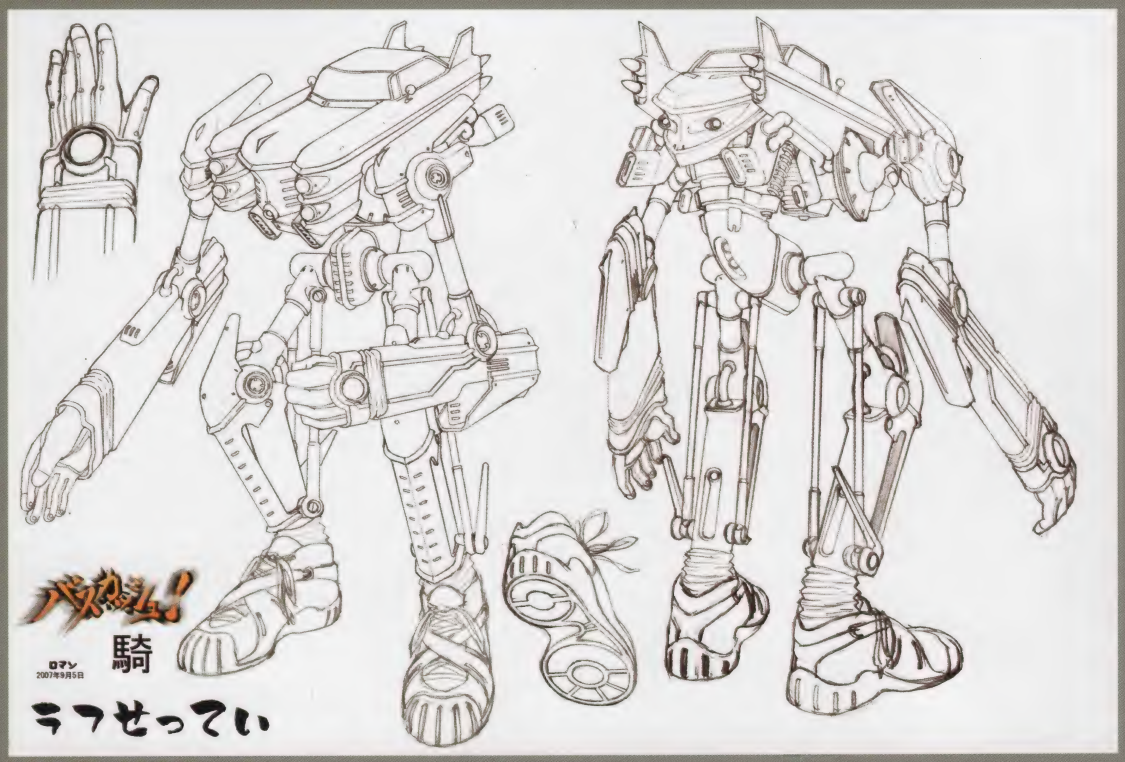

バクオーム!
ロマン
2007年8月30日
舞

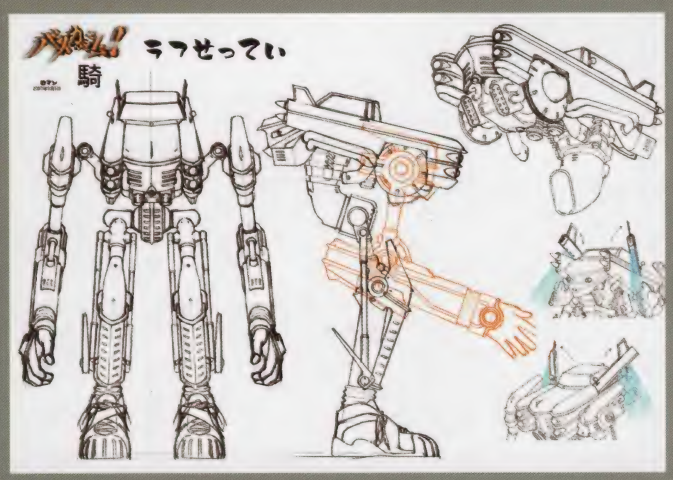

バクオーム!
ロマン
舞
注意：
この図面には細かい部分が
描かれていません

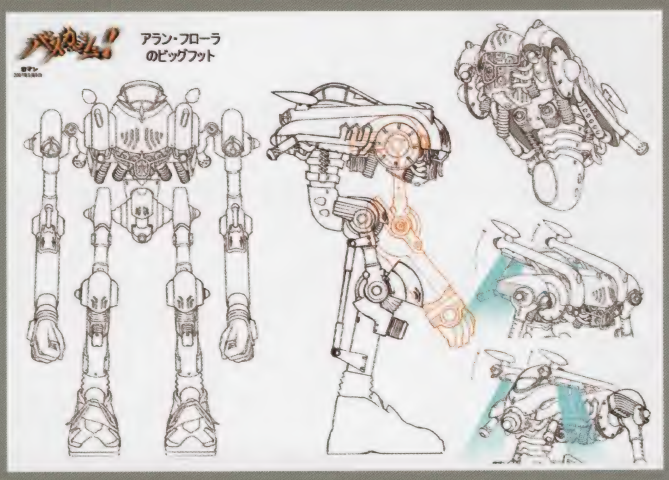

左足のタコメータ
非常画面
安定
高度計
右足のタコメータ
速度計
燃料ゲージ
ビッグフットの
コクピット表示
（共通）
ロマン 2008/09/15

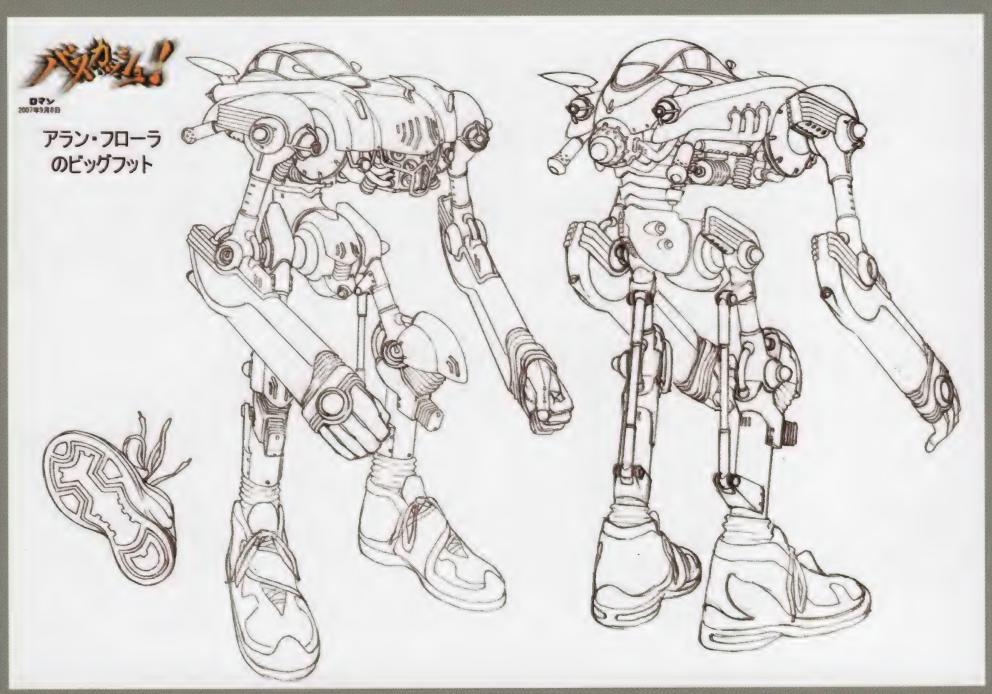

ボールグリップ
シュート
ミニトラックボール
スライド
回転
フリーアーム
ハンドル
セラのビッグフット
操縦席
ロマン・トマ
2008/09/15

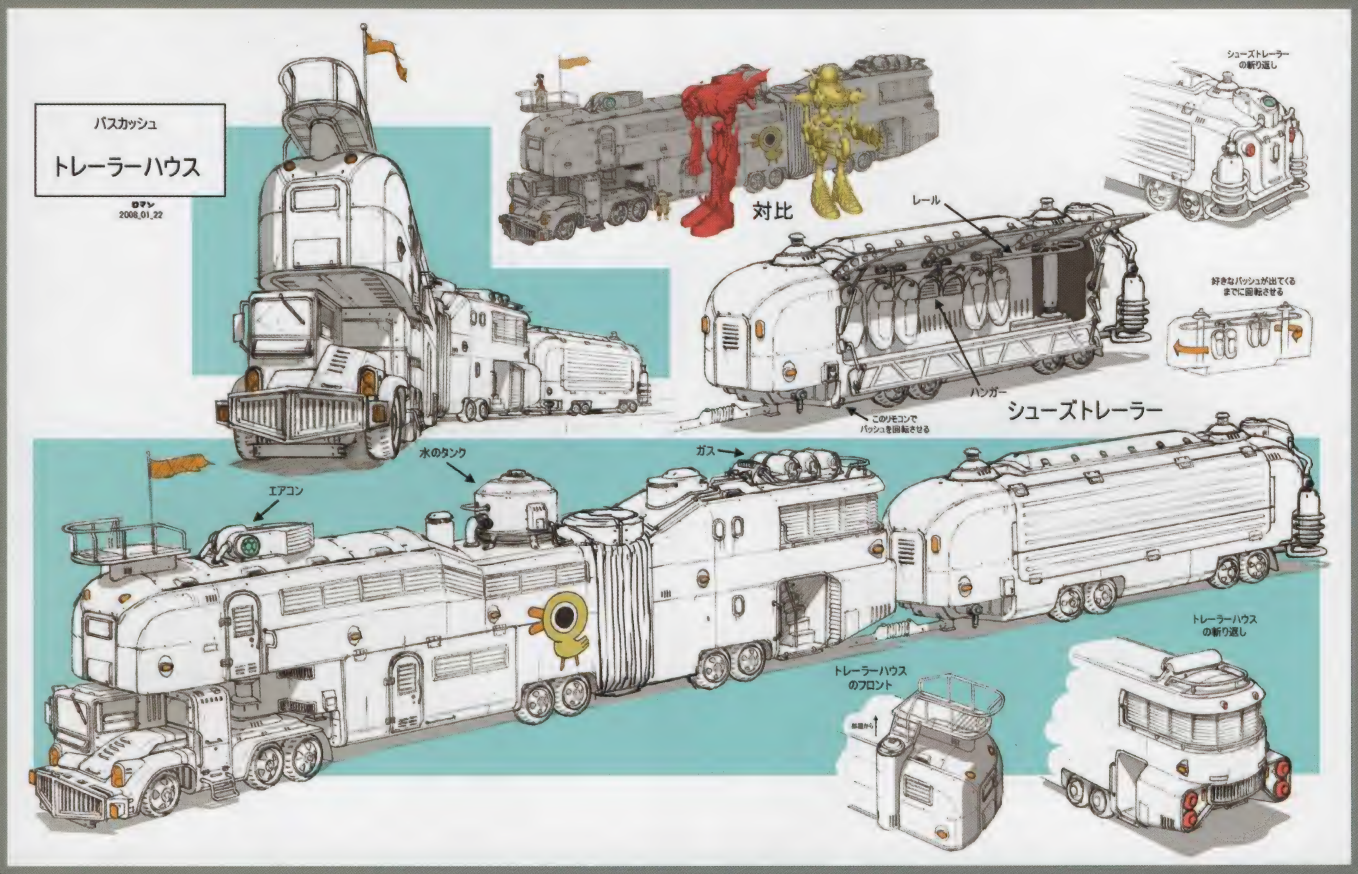

セラのビッグフット
操縦席
（ドリブルトラックボール
抜き）
ロマン・トマ
2008/09/15
シュート
ミニトラックボール
フリーアーム
ハンドル
ハイジャンプ
ペダル
アクセル＆ブレーキ
ペダル


バスカッシュ!
ロマン
2007年9月5日
騎
ラフせってい

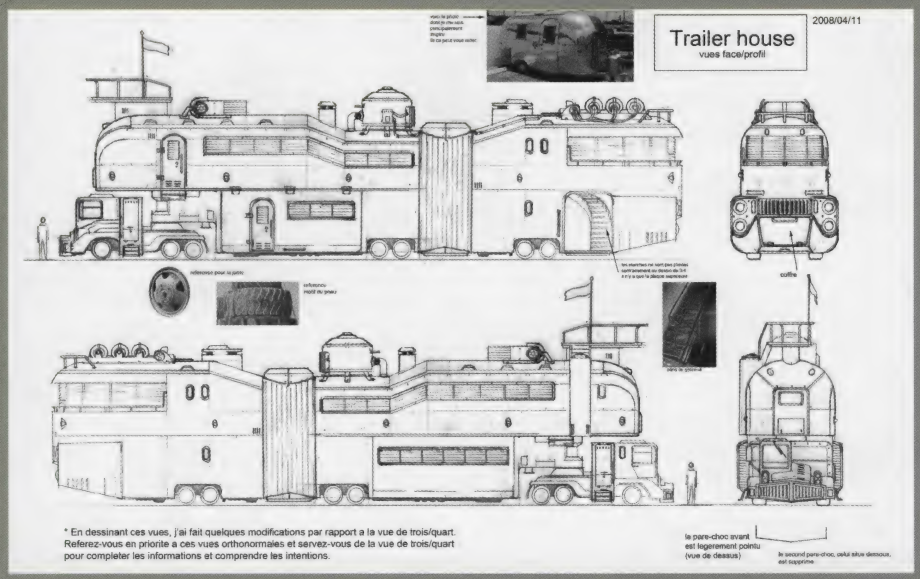

バスカッシュ!
ロマン
騎
ラフせってい


バスカッシュ!
アラン・フローラ
のビッグフット


バスカッシュ!
ロマン
アラン・フローラ
のビッグフット


バスカッシュ
トレーラーハウス
ロマン
2008_01_22
対比
レール
シューズトレーラー
の折り返し
好きなバッシュが出てくる
までに回転させる
ハンガー
このリモコンで
バッシュを回転させる
シューズトレーラー
水のタンク
ガス
エアコン
トレーラーハウス
の折り返し
トレーラーハウス
のフロント




Trailer house
vues face/profil
2008/04/11
* En dessinant ces vues, j'ai fait quelques modifications par rapport a la vue de trois/quart.
Referez-vous en priorite a ces vues orthonormales et servez-vous de la vue de trois/quart
pour completer les informations et comprendre les intentions.
le pare-choc avant
est legerement pointu
(vue de dessus)

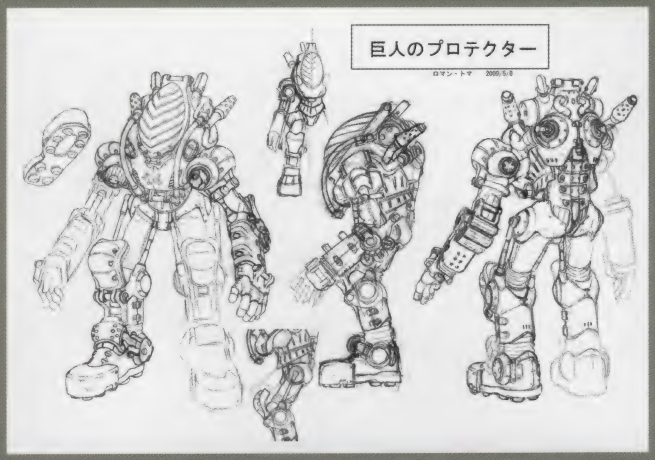

バスカッシュ!
ロマン
2007-10-25
はるか(仮)の
コーチング
飛行船



ザ・ワースト

5話の敵

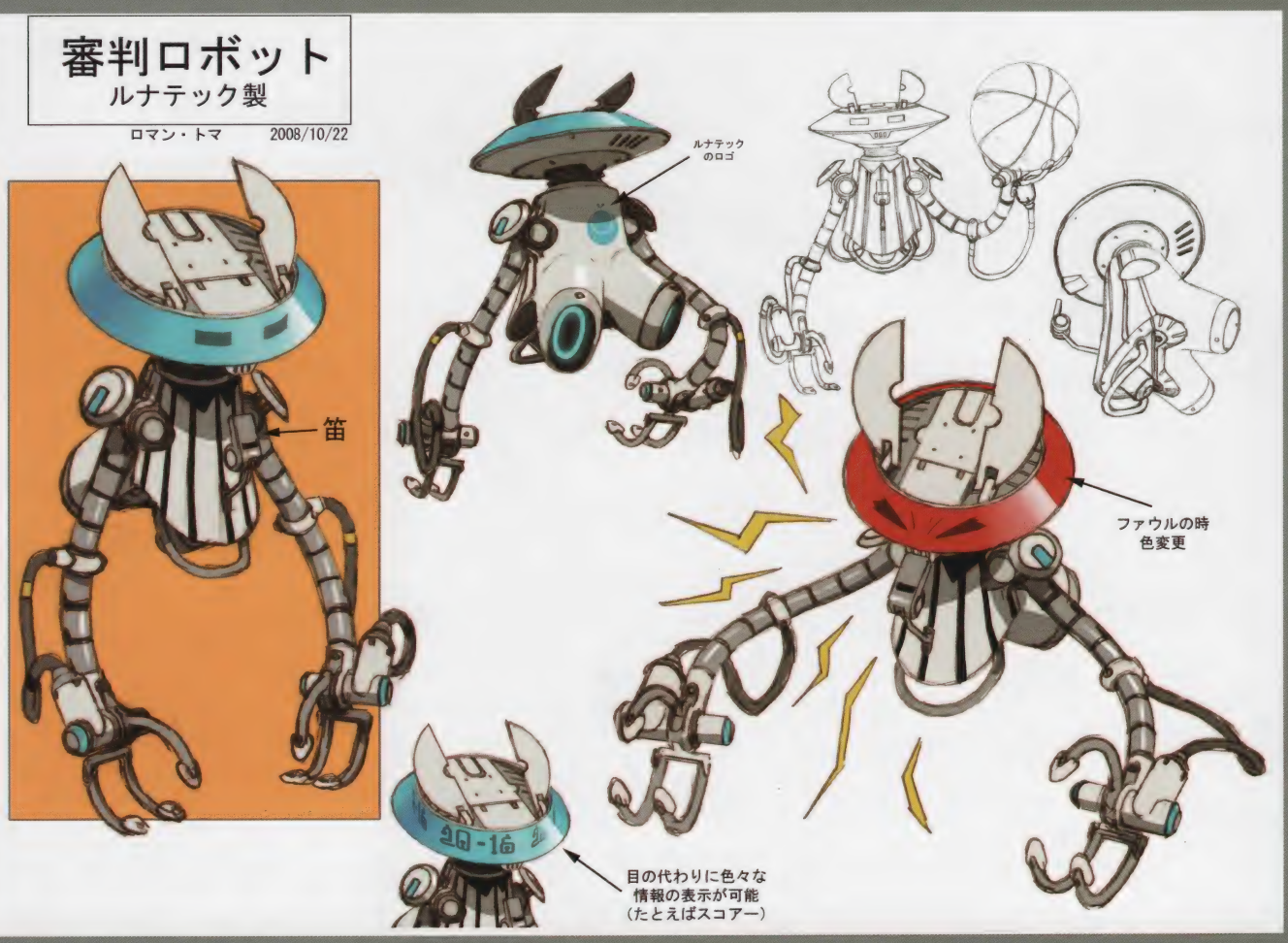
ロマン・トマ　2008/09/04

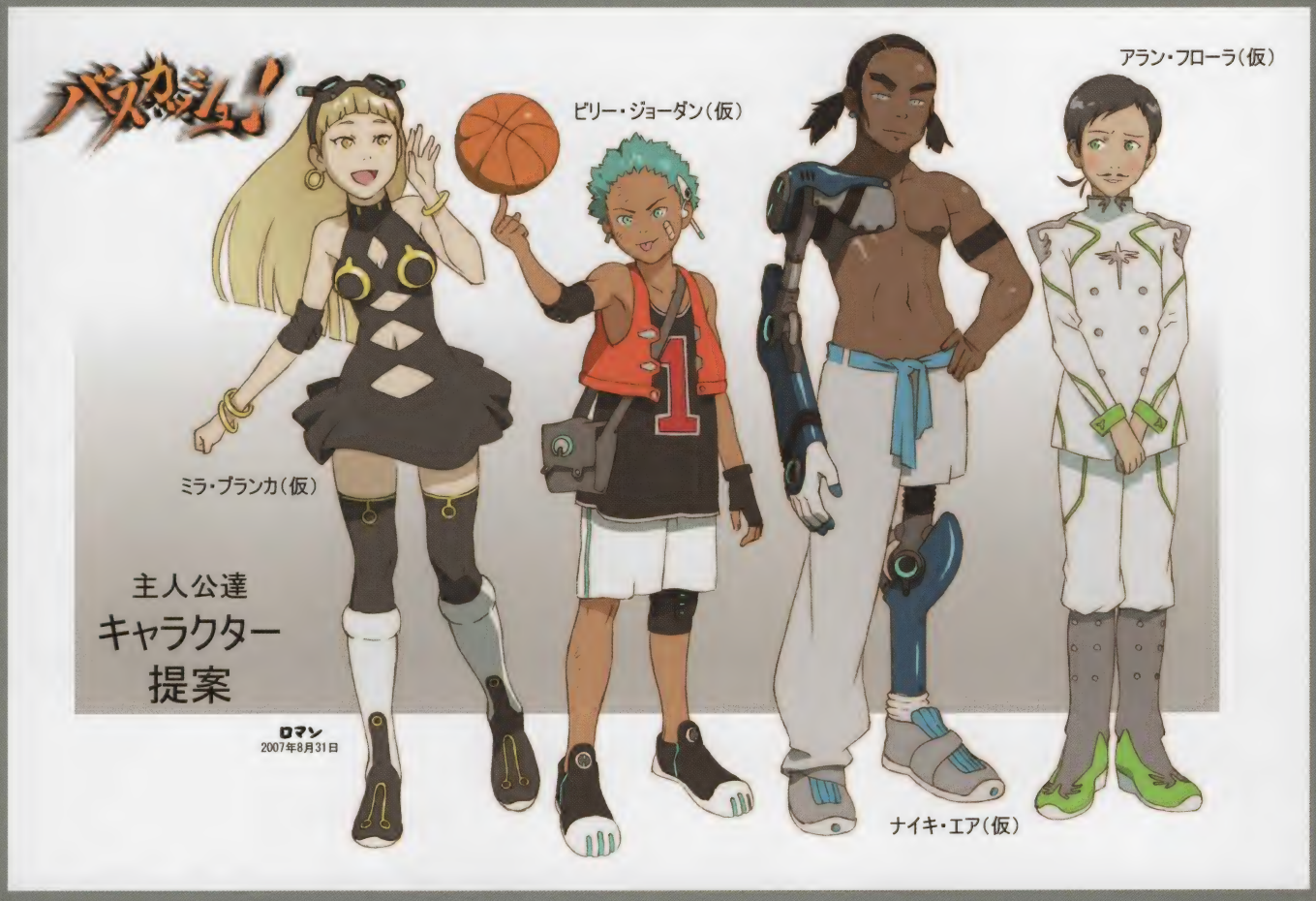




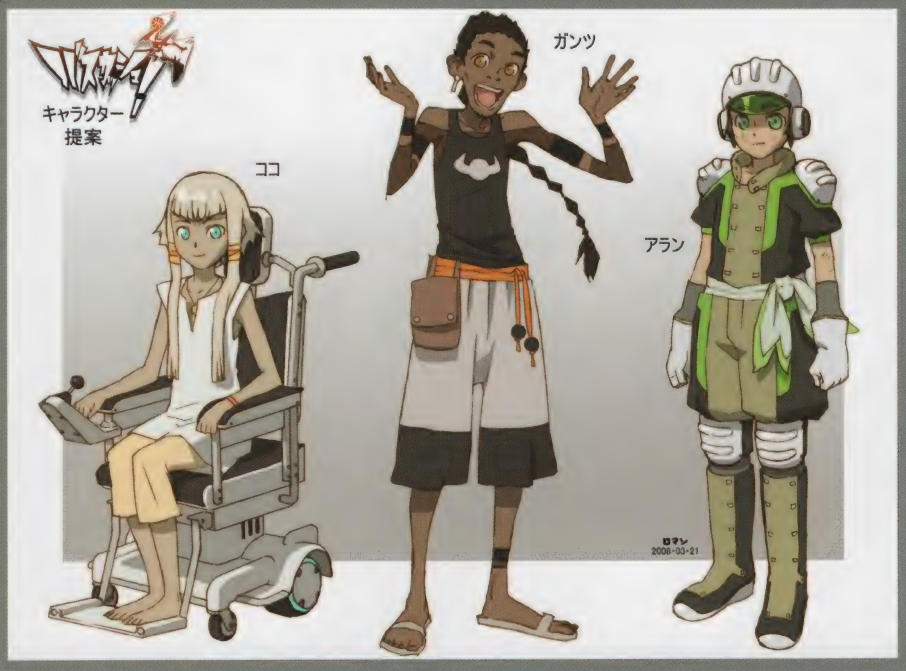
審判ロボット
ルナテック製

ロマン・トマ　2008/10/22




バスカッシュ!
ビリー・ジョーダン（仮）
アラン・フローラ（仮）
ミラ・ブランカ（仮）
主人公達
キャラクター
提案
ロマン
2007年8月31日
ナイキ・エア（仮）


警官
アイン
ダンクマスク
バスカッシュ!
キャラクター
提案
ロマン
2008・01・28


キャラクター
提案
ココ
ガンツ
アラン
ロマン
2008-03-21


ベル


ドン
キャラデザイン
提案
カエルざめ
帽子
ロマン・トマ
2008/02/21

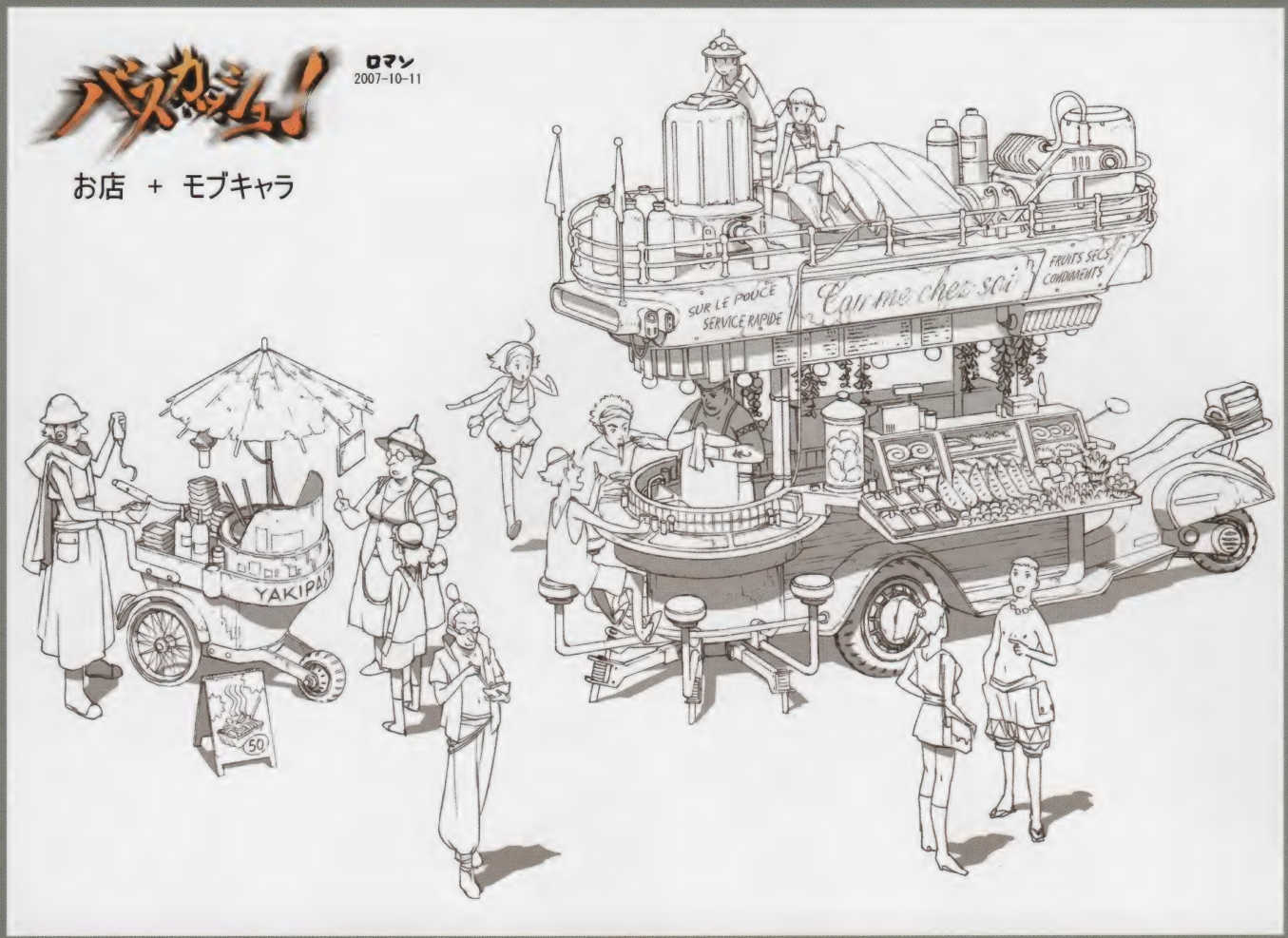

えさ
ミミズねこ
マフラー
ロマン・トマ
2008/02/21


アイスマン
キャラデザイン
提案
とかげ
ゴーグル
ロマン・トマ
2008/02/21


はるか(仮)
(コーチ)
ジェームス(仮)
(ライバルチームのコーチ)
キャラクター
提案
バズガッシュ!
メカニック
トレーラーハウスの
おじいちゃん
ロマン
2007-10-23


アラン・フローラ(仮)
(姫様のドレス)
リル(仮)
(クラブのオーナー)
キャラクター
提案
ライバルチーム
のブーマ(仮)
市長
ロマン
2007-12-12


月面アイド
キャラクター提案
ロマン 2008/06/16

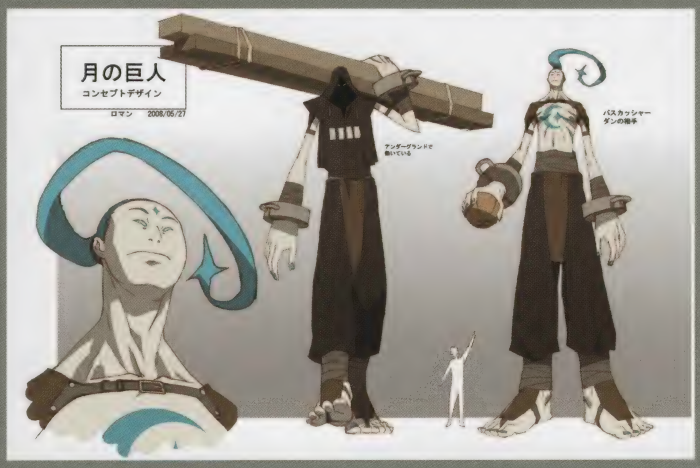

バスカッシュ!
ロマン
2007-10-11
お店 + モブキャラ
SUR LE POUCE
SERVICE RAPIDE
FRUITS SECS
CONDIMENTS
YAKIPAN
50

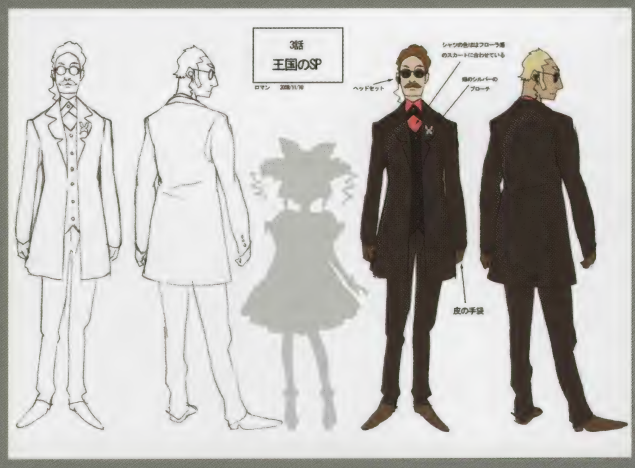

バスカッシュ!
祭
モブキャラ


バスカッシュ!
祭
モブキャラ


バスカッシュ!
祭
モブキャラ


バスカッシュ!
祭
モブキャラ

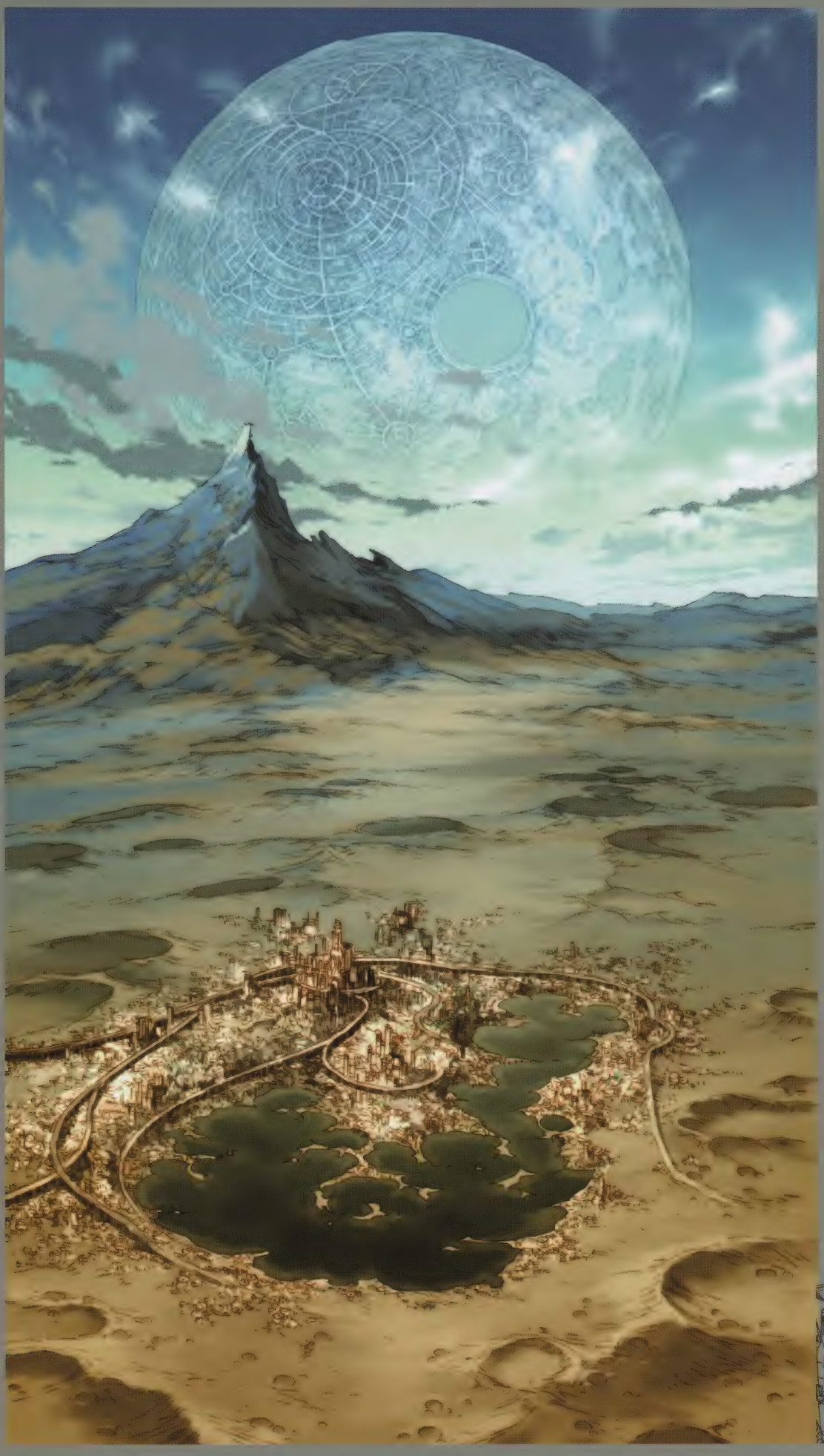

月の巨人
コンセプトデザイン
ロマン　2008/05/27
アンダーグランドで働いている
バスカッシャーダンの相手


王国のSP
ロマン　2008/11/18
ヘッドセット
皮の手袋







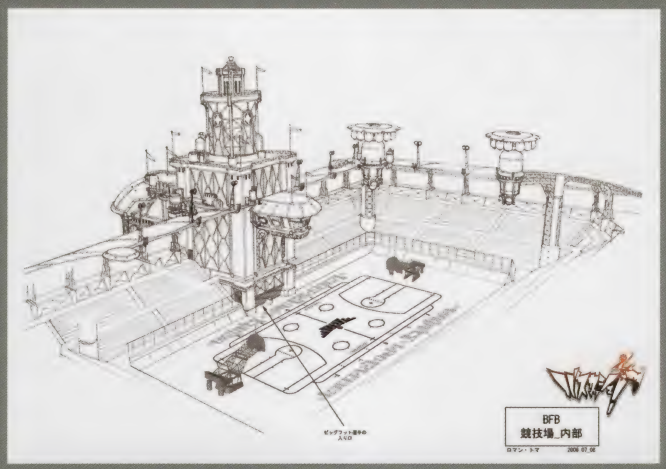


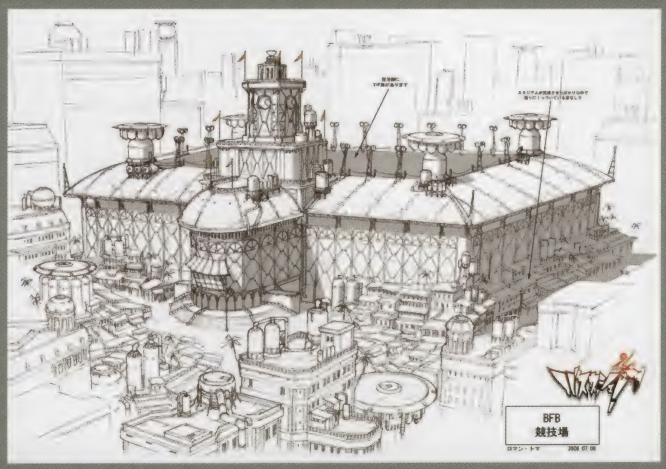









BFB
競技場_内部


BFB
競技場






温泉町
裏のバスケットコート



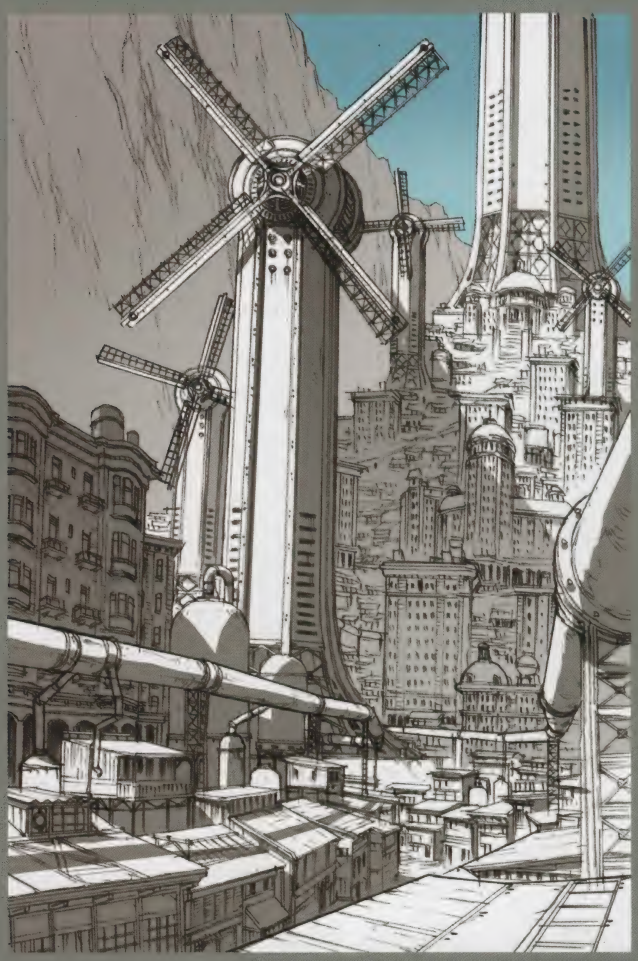










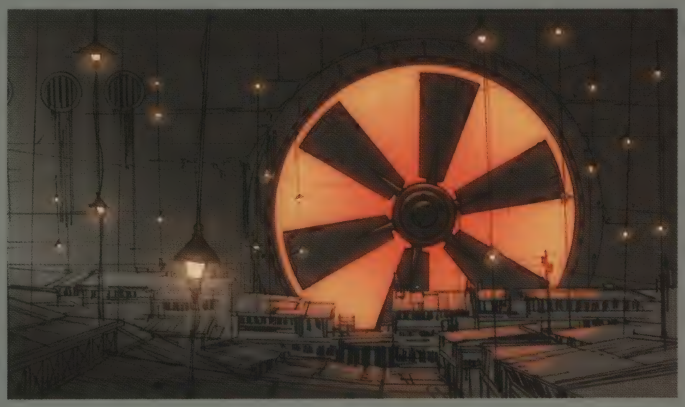






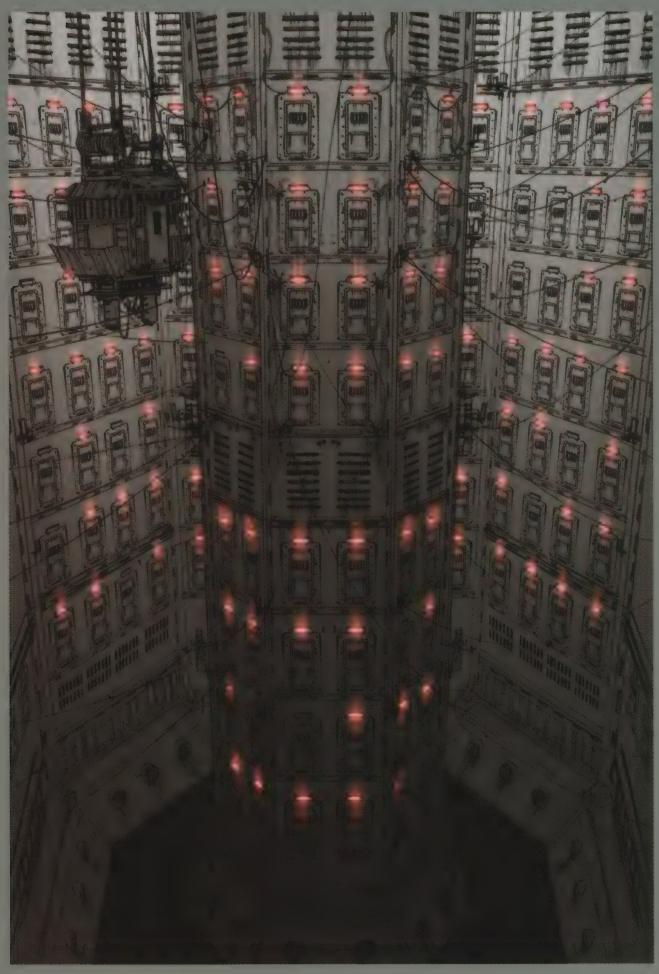






















Background design
French Team members

Stanislas Brunet
Bertrand Piocelle
Florian Perret
Antoine Birot
Yann Le Gall
Christophe Ferreira
Julien Georgel
Philippe Diop
Romain Barriaux
Oussama Bouacheria
Aymeric Kevin

背景デザインチーム

ブリュネ・スタニスラス
ピヨセル・ベルトラン
ペレ・フロリアン
ビロ・アントワヌ
ルガル・ヤン
フェレラ・クリストフ
ジョージェル・ジュリアン
ディヨップ・フィリップ
バリオ・ロマン
ウサマ・ブアシェリャ
ケビン・エムリック













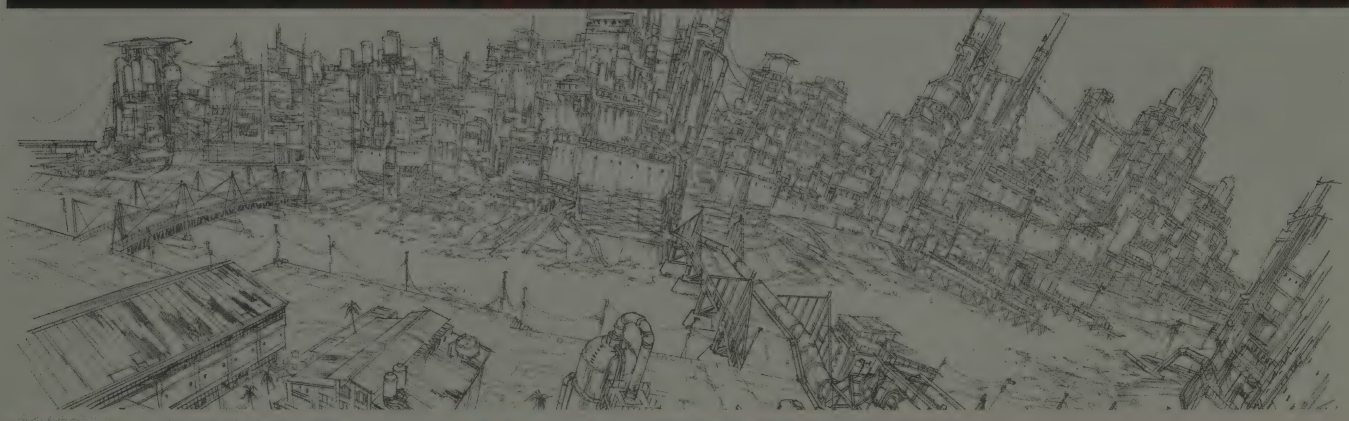



































MAIS QUI EST CE TYPE GIGANTESQUE ?
ROLLING TOWN
GOAL O KIMETE YARU ZE!
YABBA!
巨大な Suna Dokei
SABAKU NO MACHI
(onsen tsuki)
中央 DESERT
海
Excellent city
三風車の町
王国
FACANON
la lune
謎
BASQUASH no Sekai






Thomas Romain
02·2010

Basquash

バスカッシュ!

La Team

Iceman Hotty

C'est le beau gosse du groupe, le ténébreux. On ne sait pas ce qu'il pense, on ne comprend pas trop ce qu'il fait, et on ne sait franchement pas d'où il vient. Pour Iceman, la rencontre avec Dan est le Basquash, c'est sa deuxième chance, sa deuxième vie. Il croisera sur sa route les fantômes de son passé, et il essaiera cette fois d'être à la hauteur. Non il n'essaiera pas. C'est sûr, il le sera, même avec un bras et une jambe de moins.

Miyuki Ayukawa

Amie d'enfance de Dan, elle connaît la tragédie de perdre ses parents à un très jeune âge. Son grand-père Taichiro, un vieux mécanicien nomade la prit sous son aile et l'emmena autour du monde, de ville en ville dans son énorme camion-atelier. Elle est une technicienne hors pair. Avec Taichiro ils ont mis au point des modèles de BigFoot très manœuvrables. Cette fois elle est de retour à Rolling Town, et cette petite coquine aimerait bien que Dan tâte un peu de sa mécanique.

Sela Blanca

En apparence douce et calme, Sela ne tient certainement pas de son père, un tyrannique parrain de la mafia. Elle a fugué du domicile familial pour se livrer à la recherche de l'homme idéal. Si elle accepte de traîner avec un looser comme Dan, c'est dans l'espoir que se mettre sur leur chemin un adversaire de taille, qui ferait alors un partenaire de choix. Fleur bleue, Sela? Bien au contraire. Elle a bien les pieds sur terre, pour elle les sentiments amoureux ne valent pas bien cher. Elle cherche tout simplement l'homme qui lui fera l'enfant parfait, et après, bye bye.

Alan Flora

Alane la fille, Alan le garçon, Alane Flora, princesse d'un royaume lointain, rêve de liberté. Elle ne bardera pas à s'enfuir pour goûter à la vie, la vraie. Se travestissant elle devient Alan, passionné de Basquash, et débarque à Rolling Town comme un cheveu dans l'équipe de Dan. Deux identités pour un seul personnage ingénu et plein d'illusions sur le monde.

Dan Jordan

Le BFB, ce sport pratiqué par les BigFoots, ces géants mécaniques, c'est de la pure connerie, rien ne vaut un vrai bon match de basket. C'est ce que Dan veut montrer à tous ces imbéciles qui prennent leur pied devant les retransmissions télé. Mais qu'est ce qu'il peut faire, tout seul, tout petit ? Pas le choix, il faut monter. Monter dans haze, finir plaqué à sa manière à lui, spectaculaire, créative, sans limites, pour dunker enfin, haut et fort, jusque dans la Lune... rien que pour elle.

IN YOUR FACE!

Animation Series

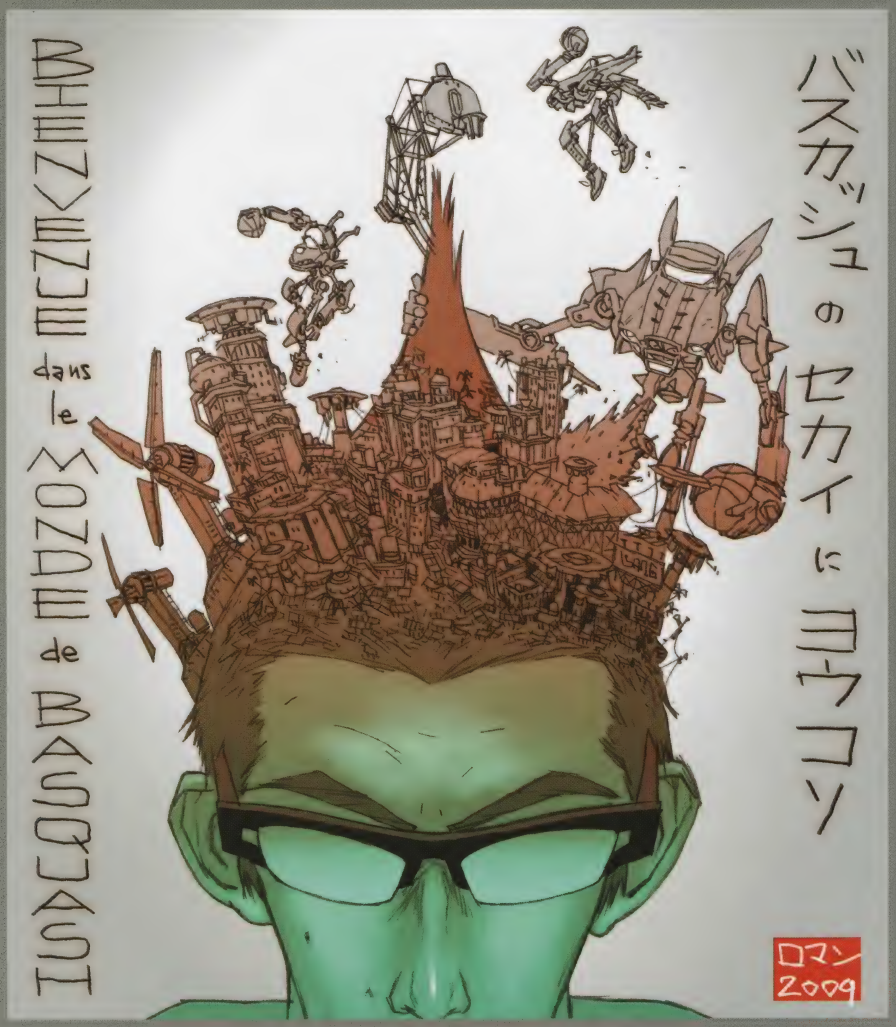


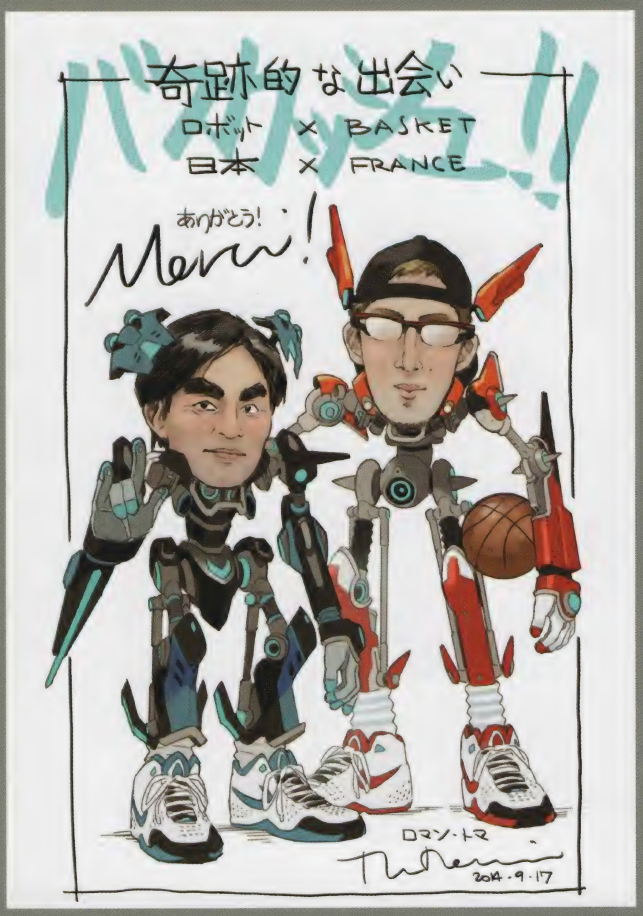




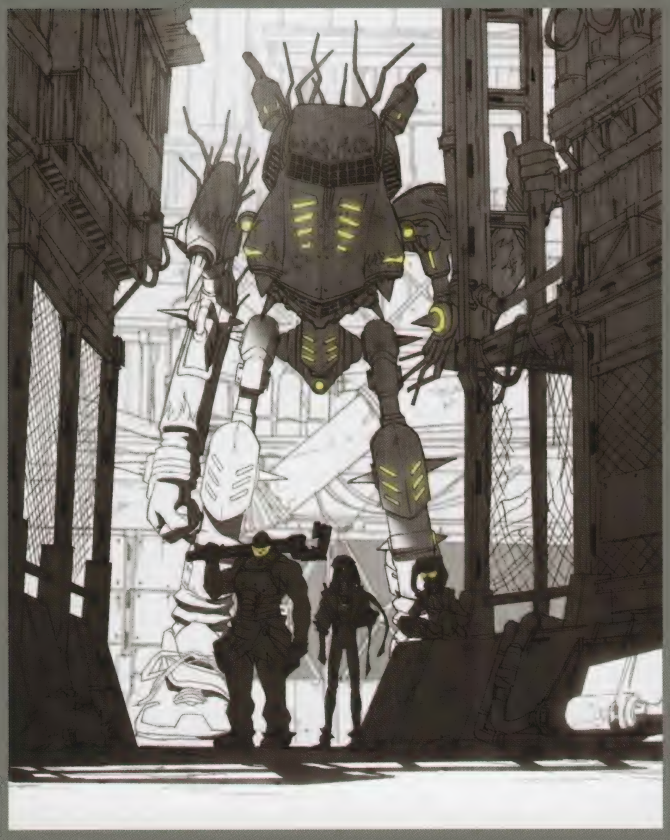





バスカッシュのセカイにヨウコソ
BIENVENUE dans le MONDE de BASCHASH
ロマン
2009


奇跡的な出会い
ロボット × BASKET
日本 × FRANCE
バスカッシュ!!
ありがとう!
Merci!
ロマン・トマ
2014・9・17

















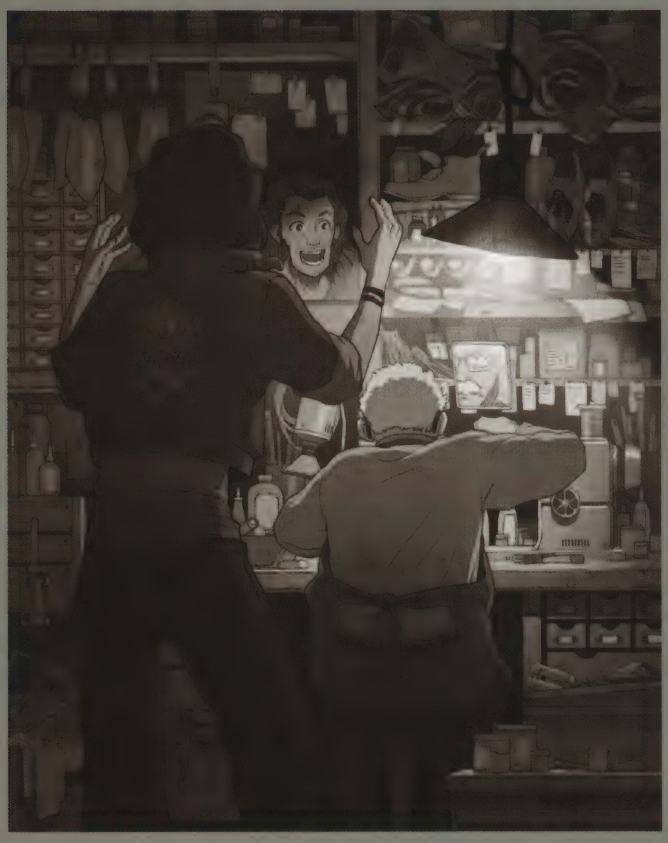




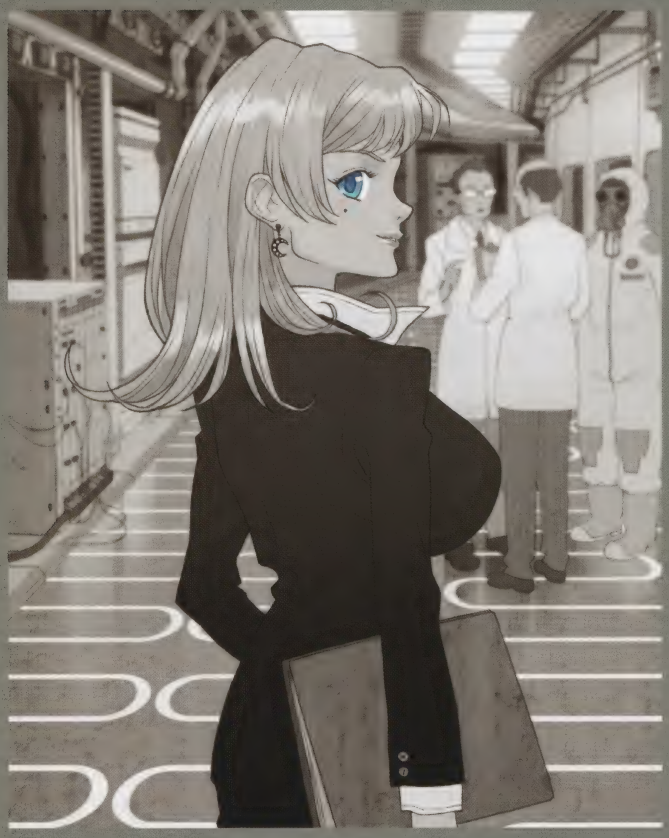








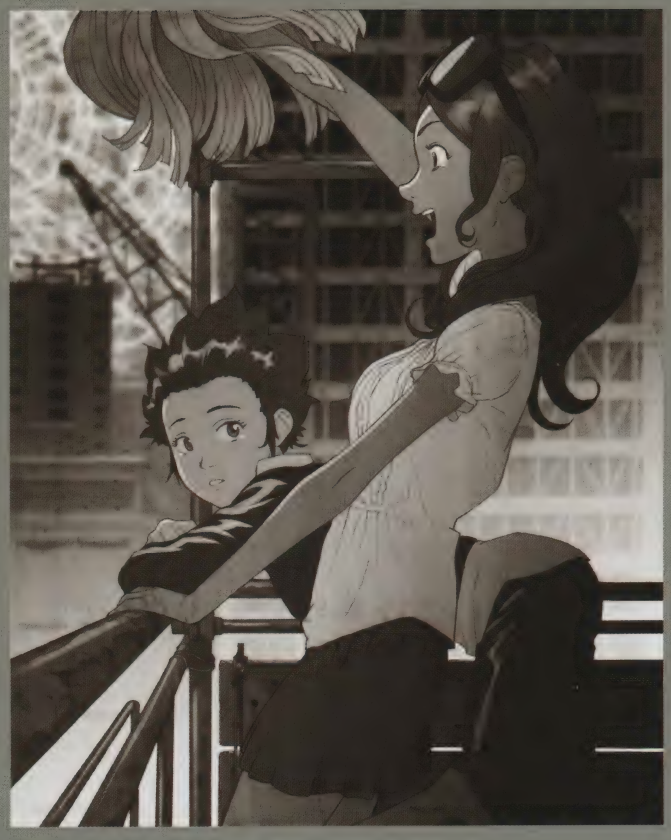














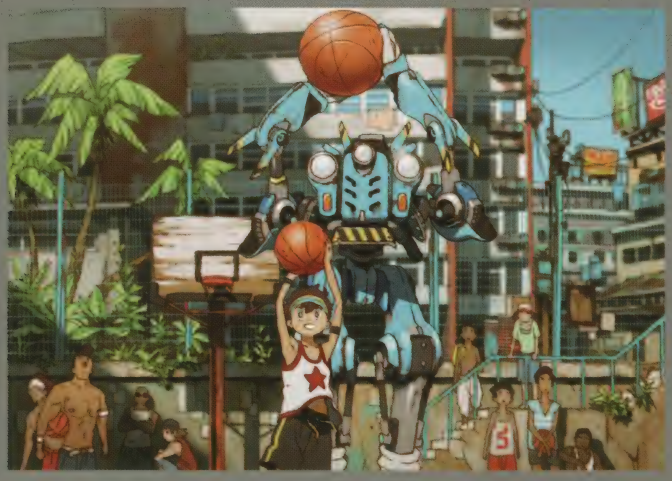






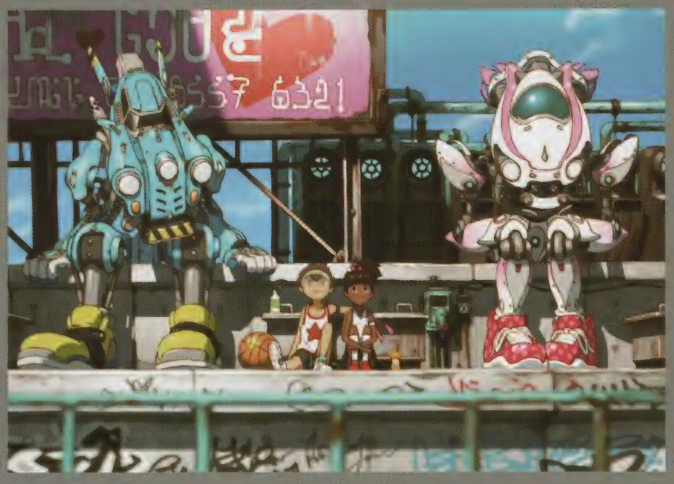














AQUARION EVOL

アクエリオン EVOL



Sequel of *Genesis of Aquarion*, *Aquarion Evol* was one of the most popular anime shows of 2012 in Japan thanks to its refined character designs and animation quality. I started to work on the project with Stanislas Brunet in early 2010. We'd been asked to develop the first concept designs for the backgrounds and robot villains. Shoji Kawamori, author of the project, liked the "Iron sea" idea I came up with for the parallel world, so I pushed it further, designing very geometrical and metallic places, where natural elements have completely vanished. It kind of reminded me the green forest of *Oban Star-racers*, with metallic poles and platforms instead of the giant trees. The background settings of the show were quite detailed, which were a cause for concern initially, but Bihou, the company in charge of the background production, with the help of one of its extremely talented background directors, Shunichiro Yoshihara, succeeded in keeping this level of detailed backgrounds all throughout the 26 episodes, using a clever mix of CGI and hand-drawn paintings.

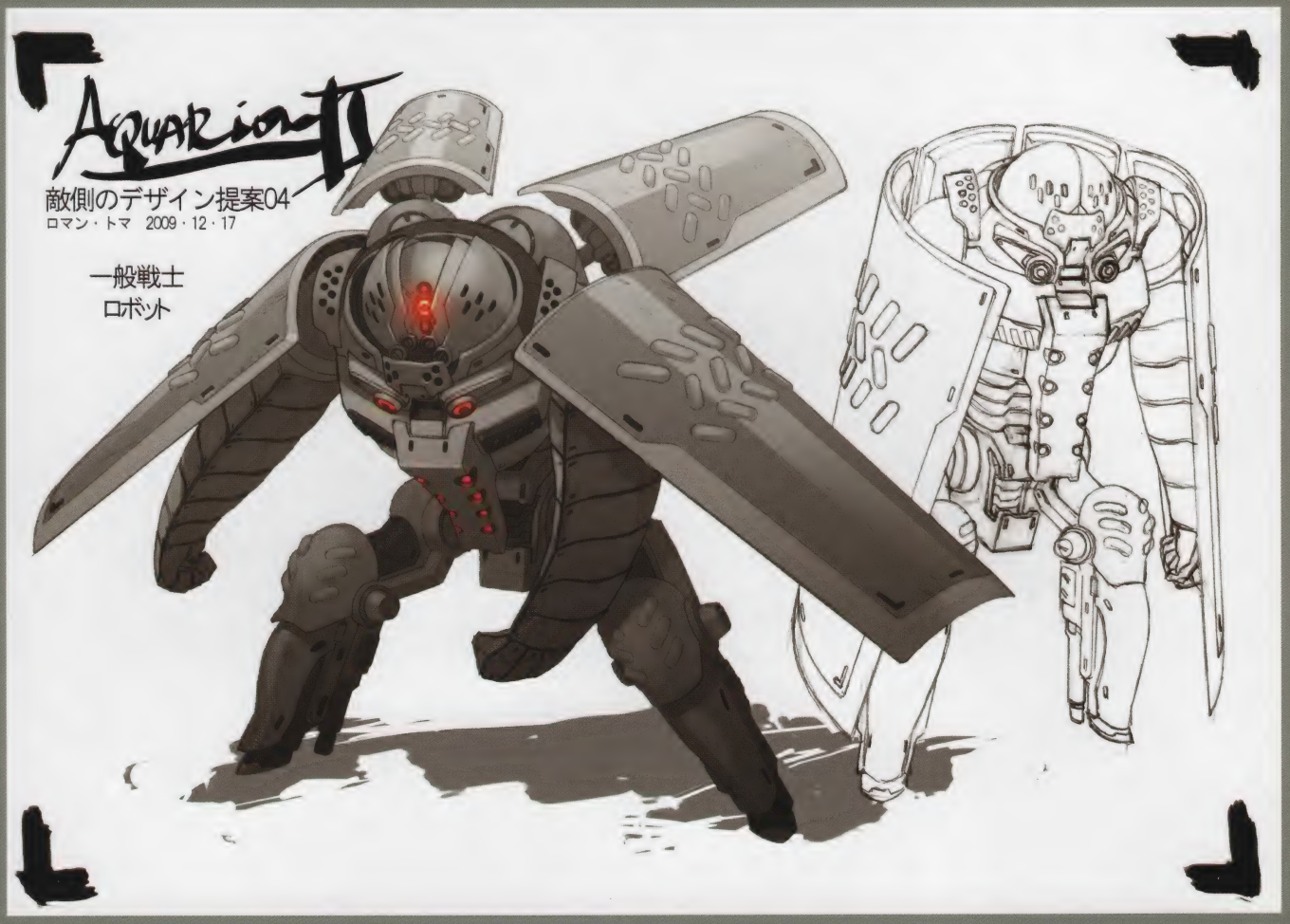


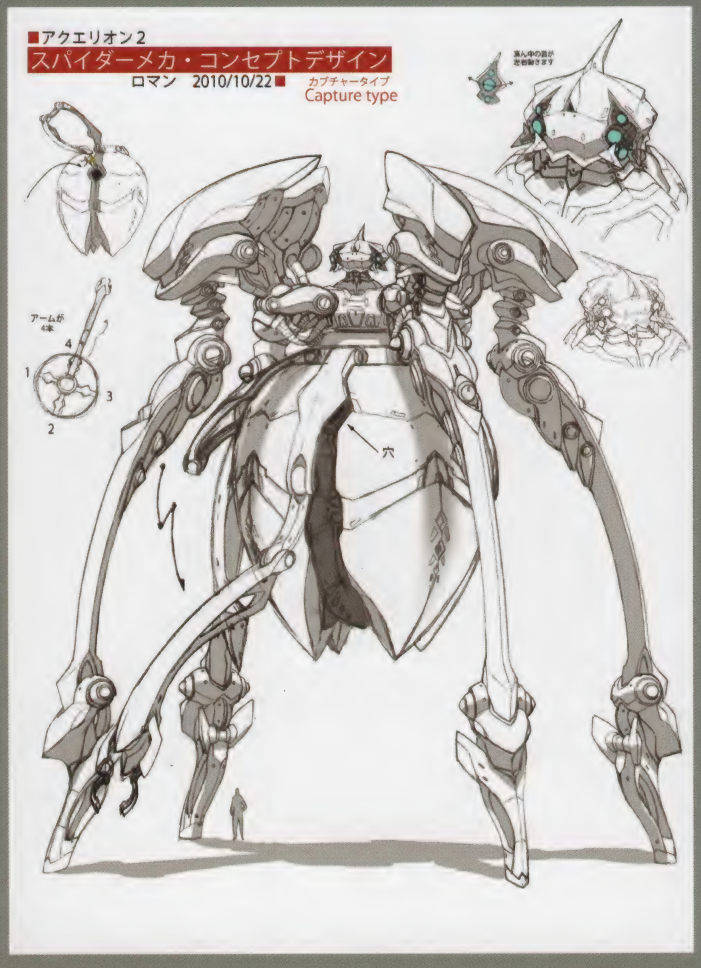
「創聖のアクエリオン」の続編にあたる「アクエリオンEVOL」は、洗練されたキャラクターデザインとアニメーションのクオリティの高さで好評を博した2012年の作品です。作業は、ブリュネ・スタニスラス氏と2010年から開始しました。任されたのは、背景と敵メカの大元の段階のコンセプトデザインでした。本プロジェクトの原作者である河森正治氏は、「アイアンシー」というパラレルワールド用の私の着想を気に入ってくださったんです。そこで、その着想をより押し進め、自然の要素がまったくなくなってしまった幾何学的で金属感の漂う世界観をデザインしました。巨大な木々の代わりにメタリックな柱やプラットフォームのある世界観ではあるのですが、どこか「オーバン・スターレーサーズ」のときの緑の森を彷彿とさせます。背景はかなり細かいディテールに富んでおり、当初は懸念材料でもありました。ただ、美術制作会社の美峰社と、非常に高い技術を持っていらっしゃる美術監督の吉原俊一郎氏の力を借りることで、CGIと手描きを融合させつつ、全26話一貫して素晴らしいレベルを保つことができたのではないかと思います。


マグネティック
ウイング
エレクトリック
シールド
Aquarion II
敵側のデザイン提案01
ロマン・トマ　2010・01・23


Aquarion II
敵側のデザイン提案02
ロマン・トマ　2009・01・23
足が開く
レーザー
ガン
スパイク

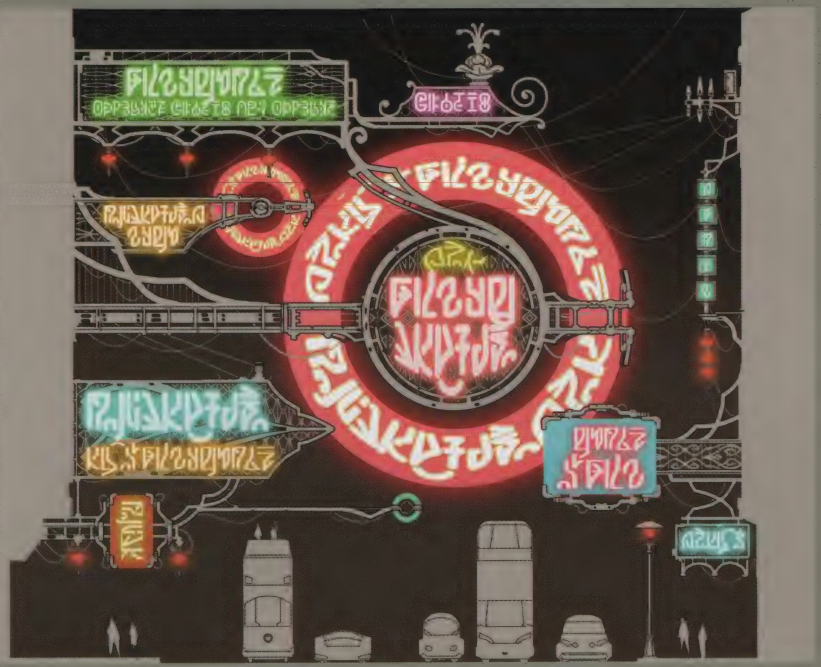


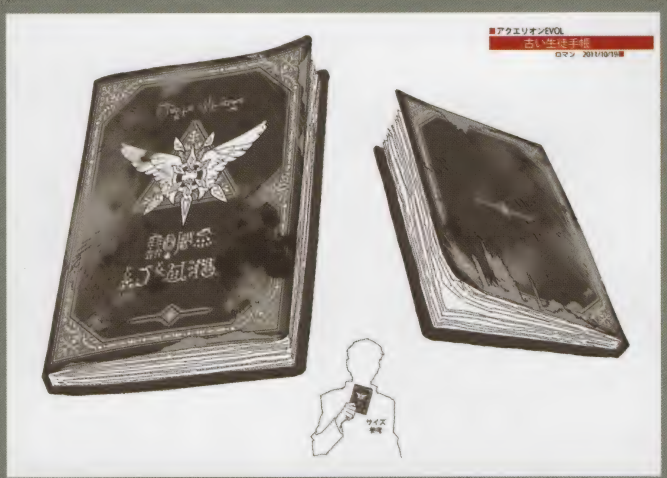

Aquarion
敵側のデザイン提案04
ロマン・トマ 2009・12・17
一般戦士
ロボット

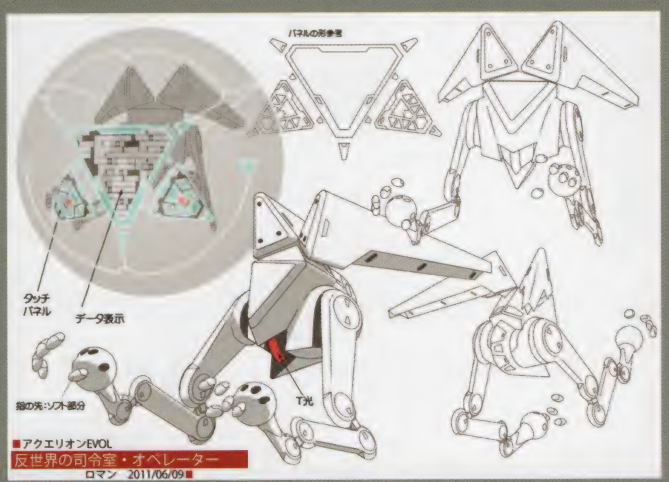

■アクエリオン2
スパイダーメカ・コンセプトデザイン
ロマン 2010/10/22■
カプチャータイプ
Capture type
アームが4本
穴

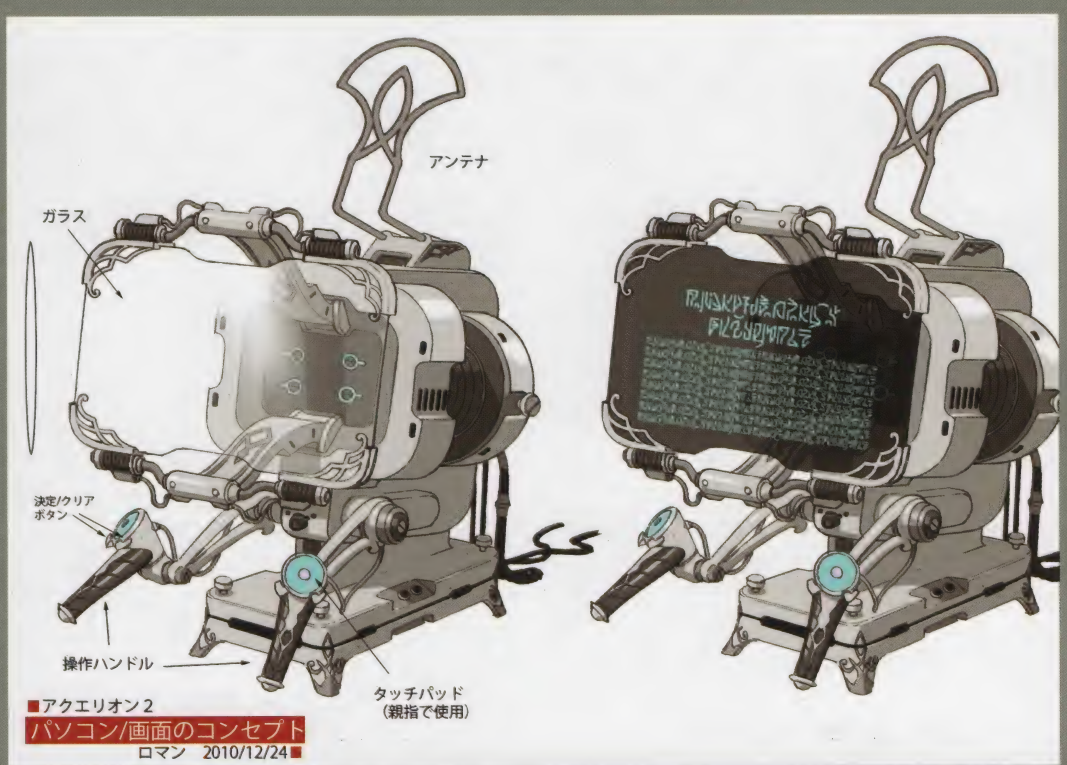


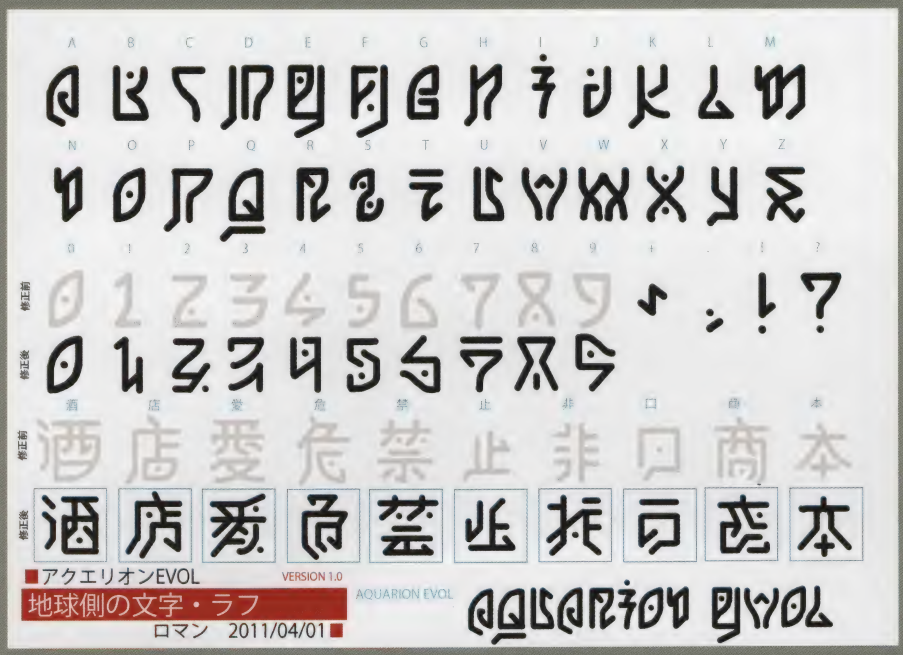
■アクエリオン2
町の看板・イメージデザイン■
ロマン　2010/12/27

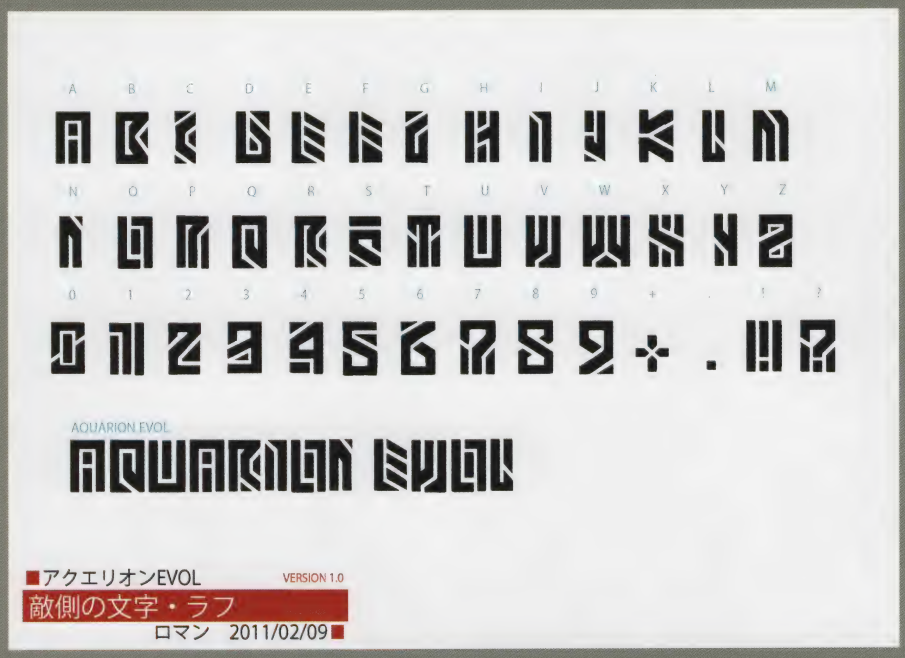




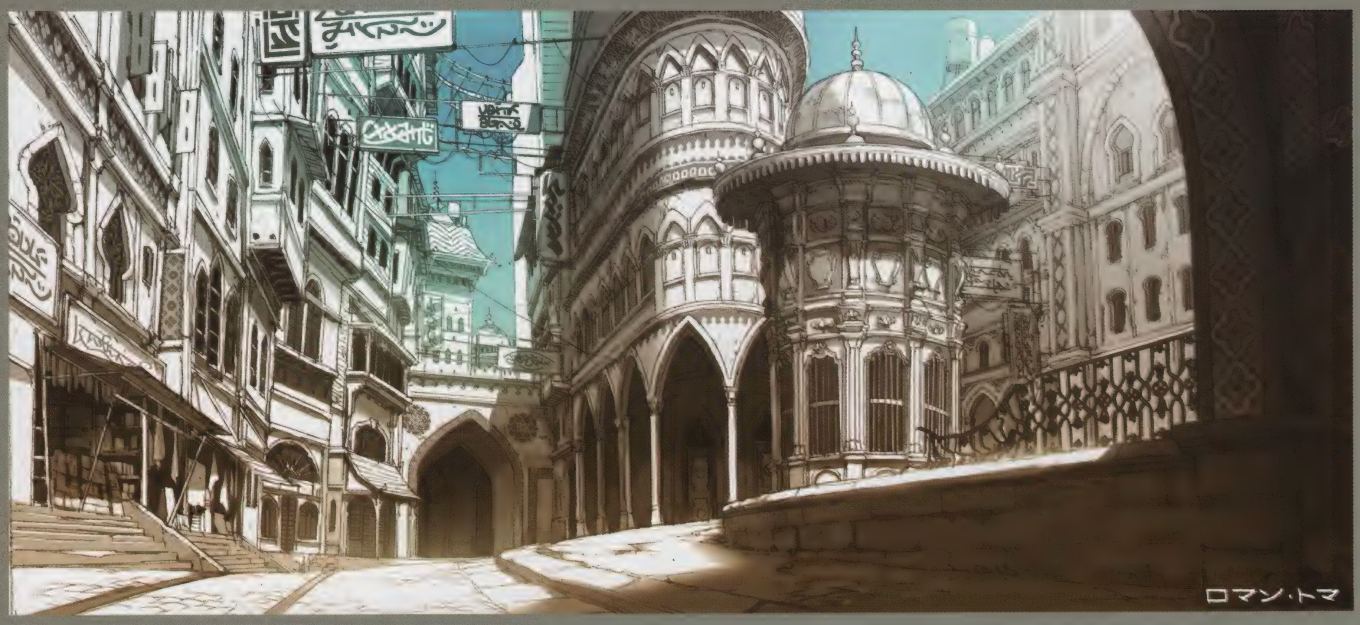


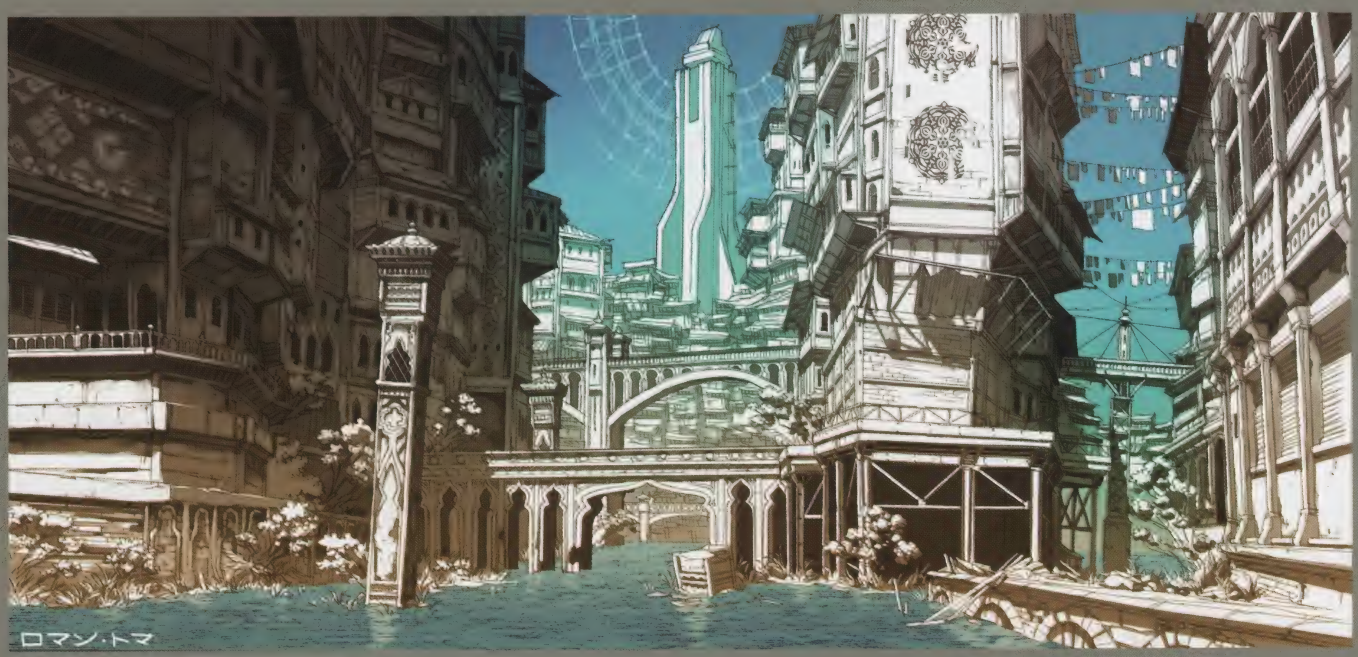


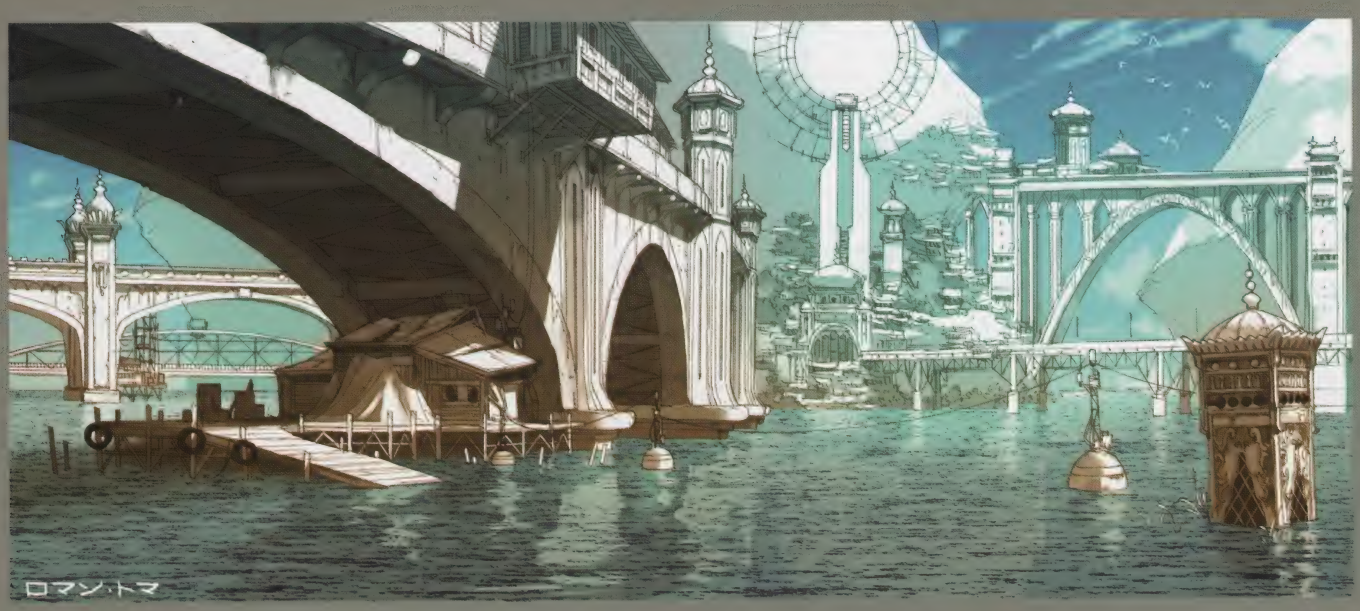

修正前
修正後
修正前
修正後
■アクエリオンEVOL
VERSION 1.0
地球側の文字・ラフ
ロマン 2011/04/01■
AQUARION EVOL


AQUARION EVOL
■アクエリオンEVOL
VERSION 1.0
敵側の文字・ラフ
ロマン 2011/02/09■


500クーロン
100クーロン
50クーロン
2色のコイン
現在の500円、100円、50円硬貨
と同じ大きさです
■アクエリオンEVOL
地球側のコイン
ロマン 2011/10/14■


ロマン・トマ


ロマン・トマ


ロマン・トマ

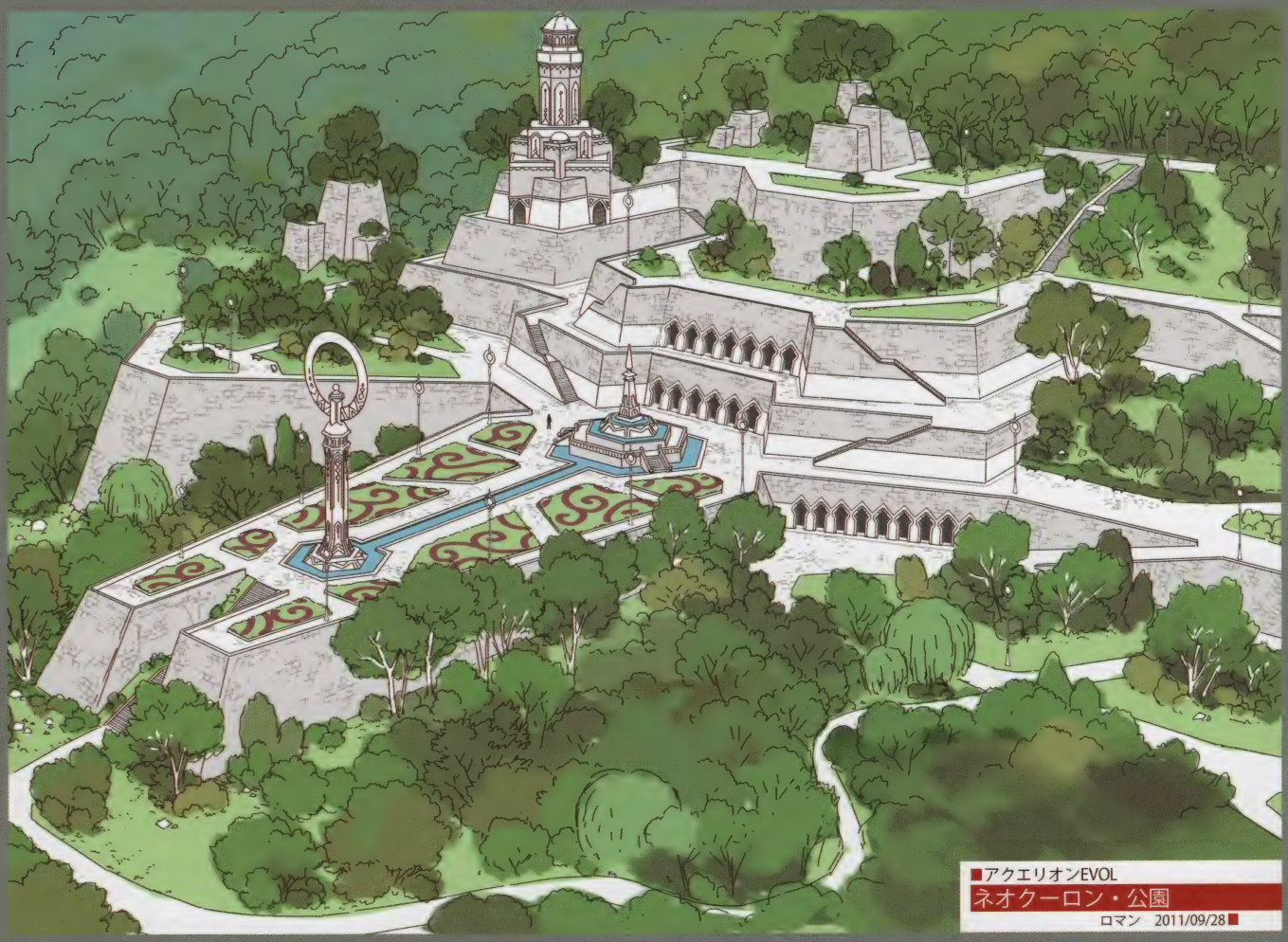








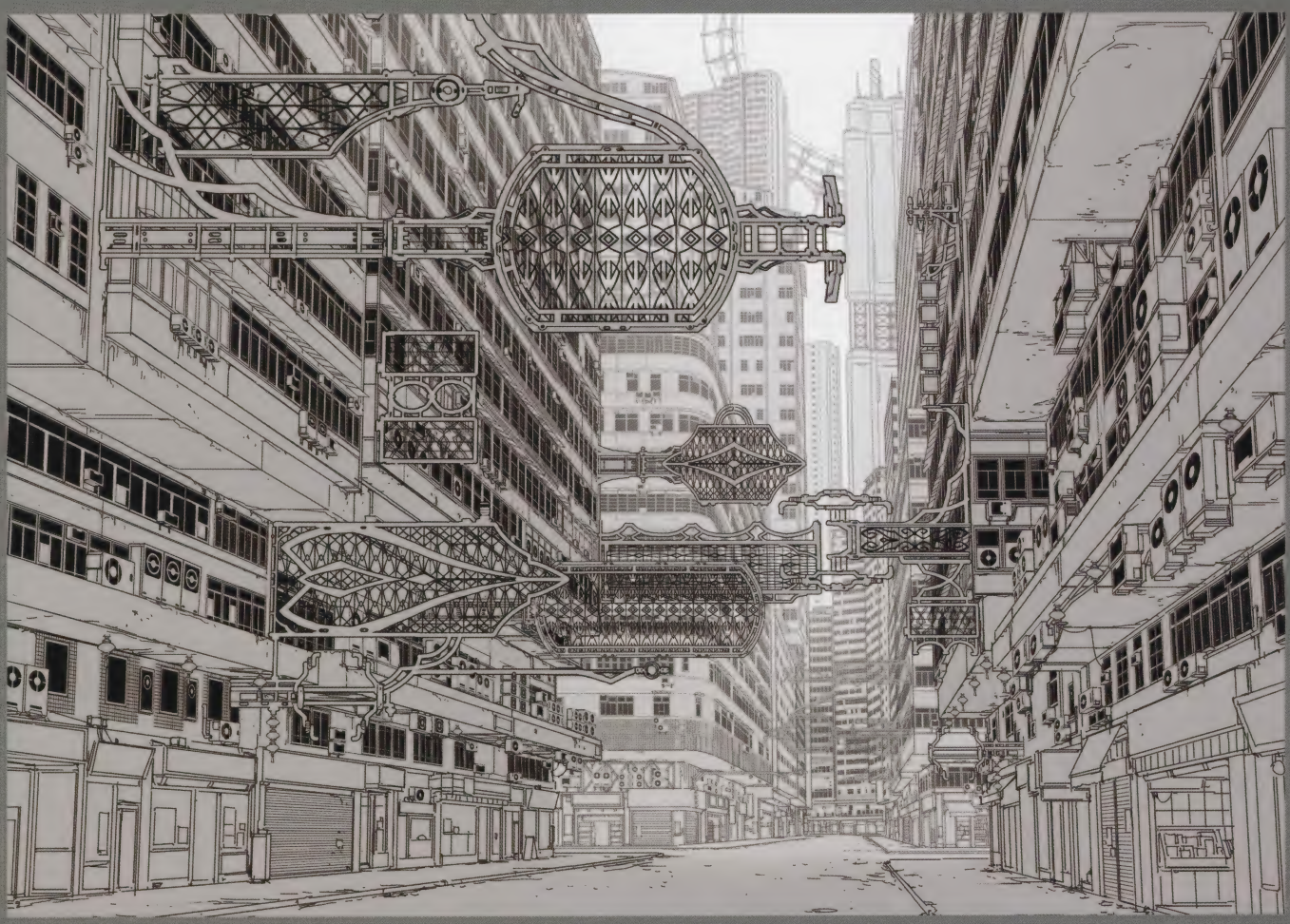
■アクエリオンEVOL
ネオクーロン・ 全景
ロマン 2011/07/16



■アクエリオンEVOL
ネオクーロン・公園
ロマン 2011/09/28■



■アクエリオンEVOL
ネオクーロン・丘の墓地
ロマン　2011/09/24■



■アクエリオンEVOL
ネオクーロン・工事中のビル
ロマン　2011/09/26■

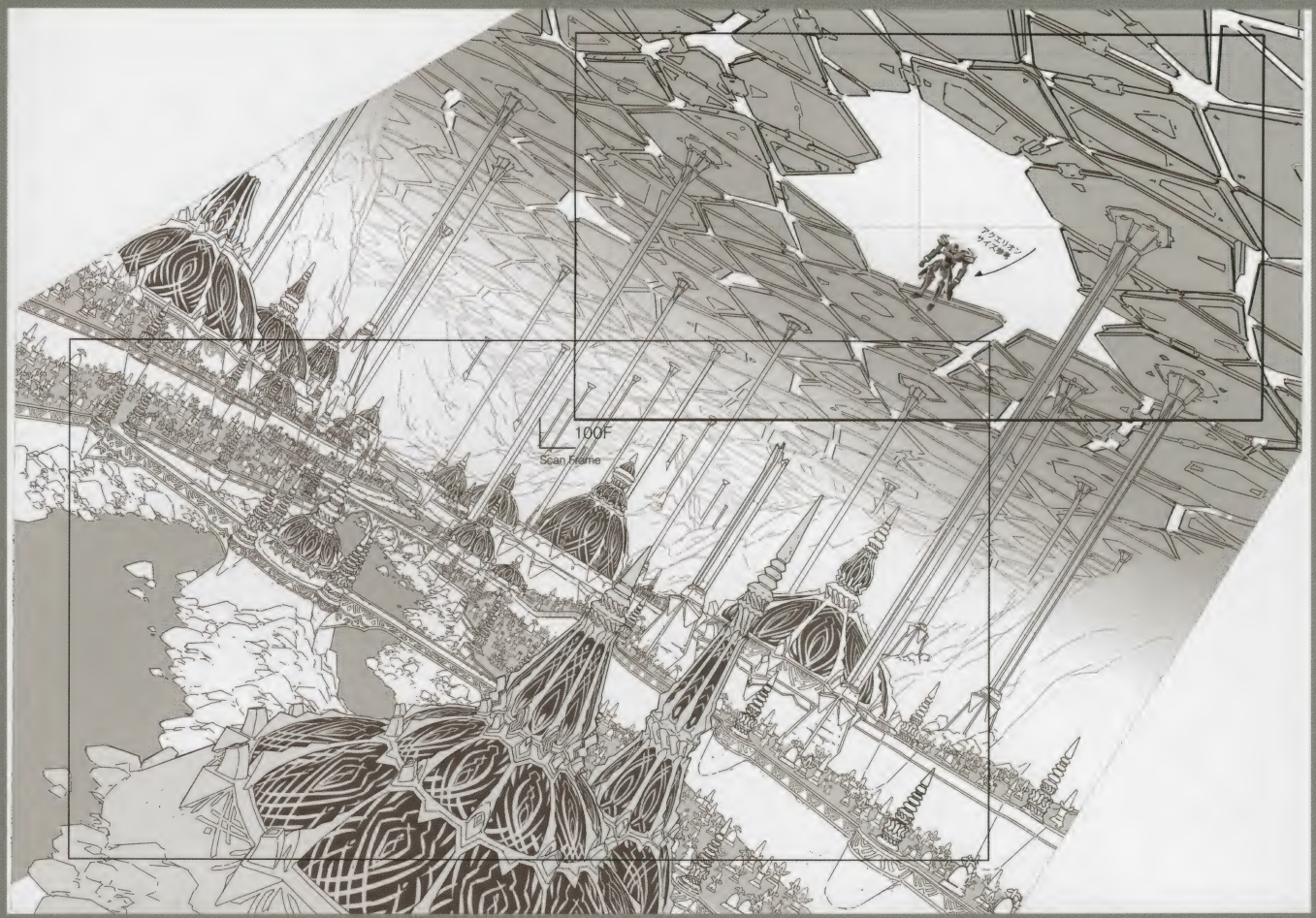


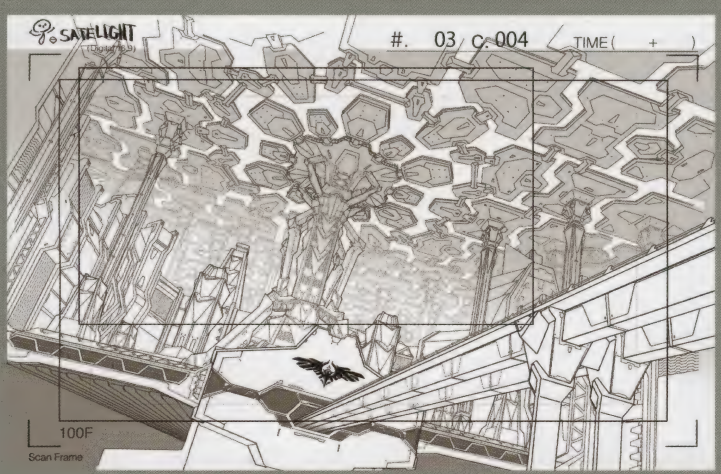
ネオクーロン

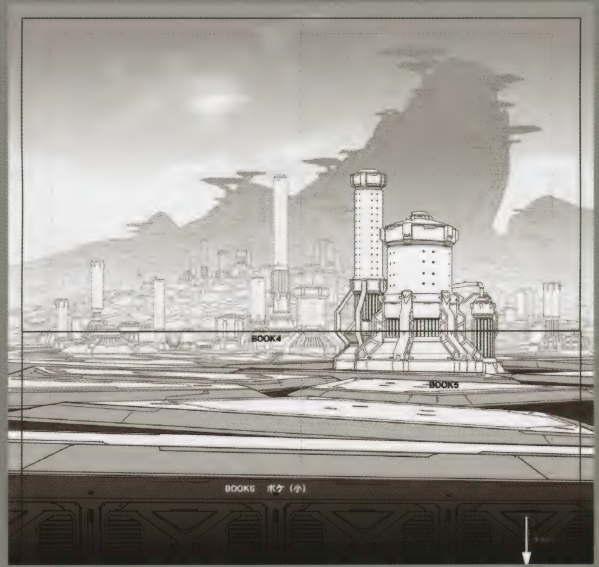


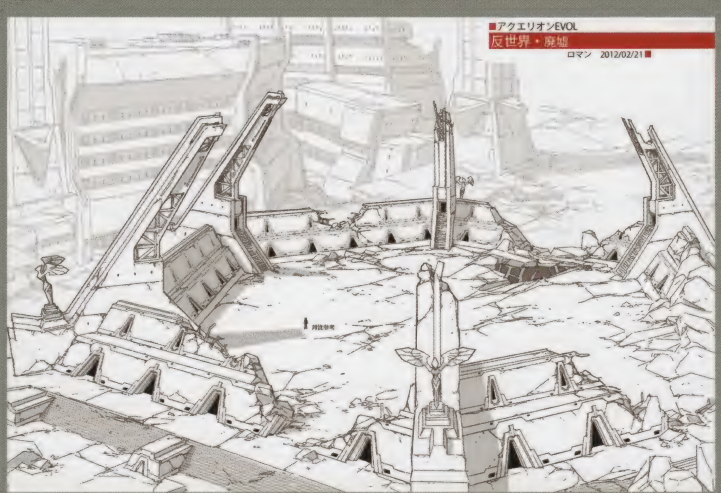
アクエリオンEVOL
ネオクーロン・ディーバ基地から見た景色



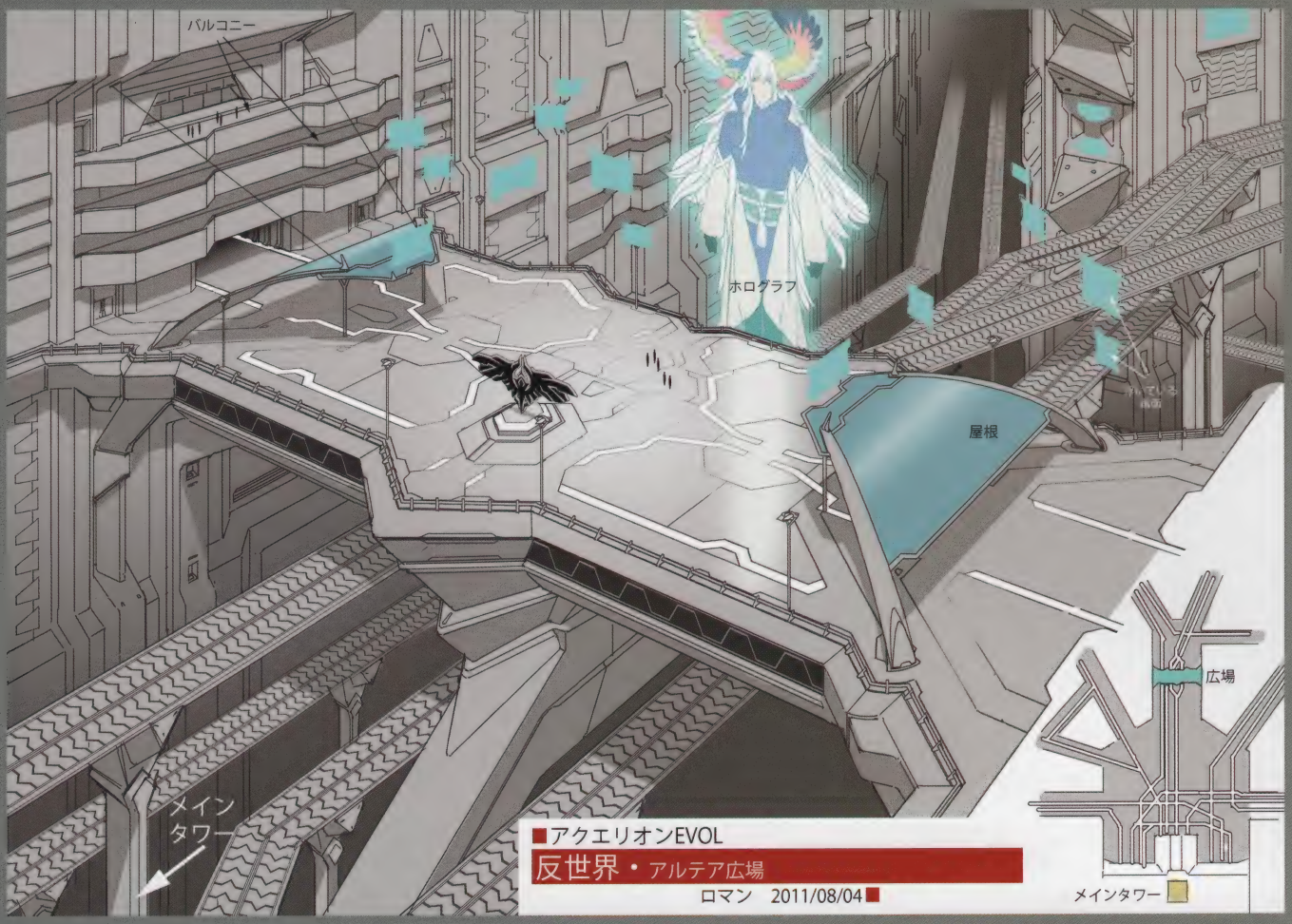

100F
Scan Frame

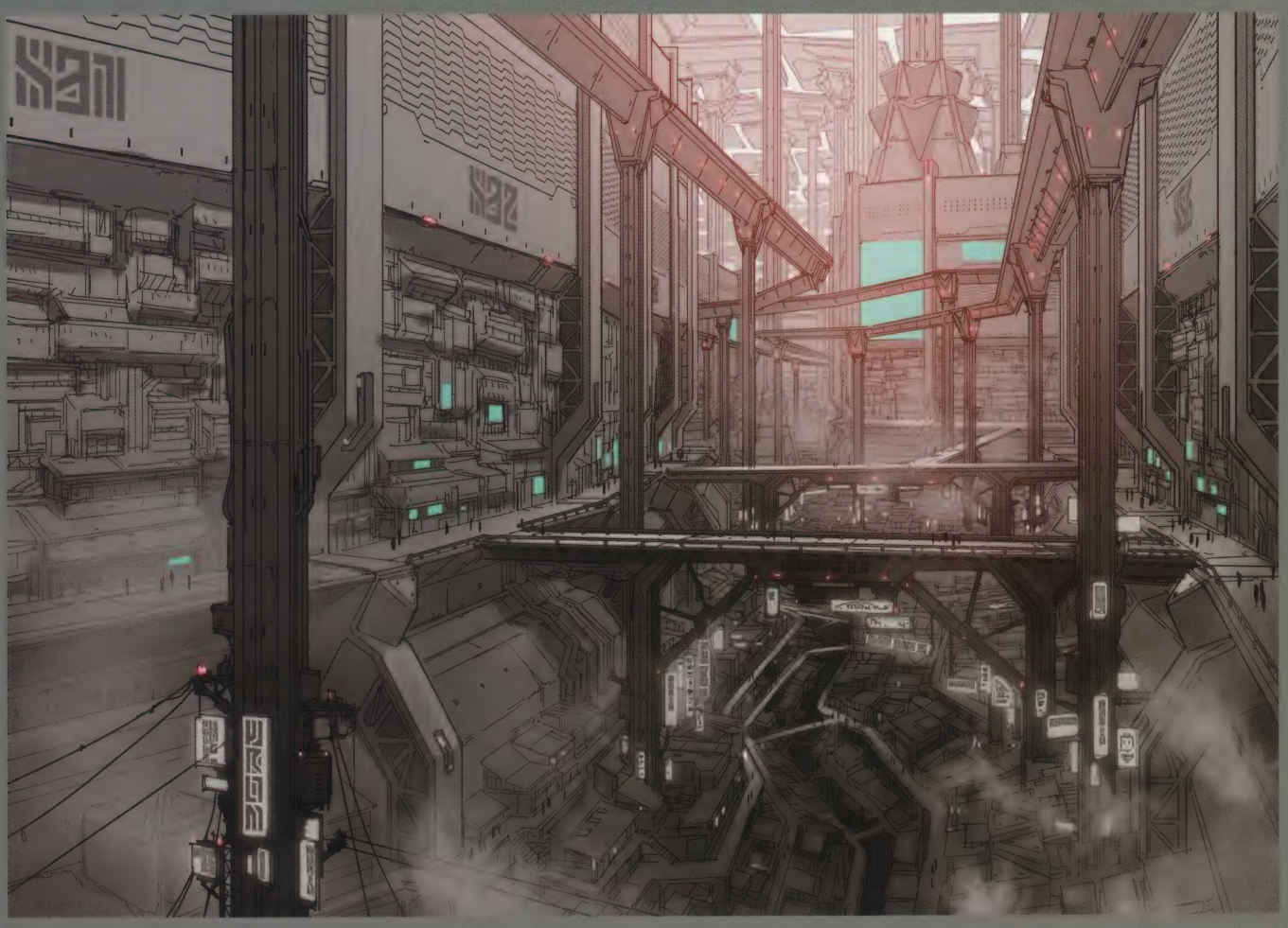

SATELIGHT
#. 03 C. 004
TIME(+)
100F
Scan Frame

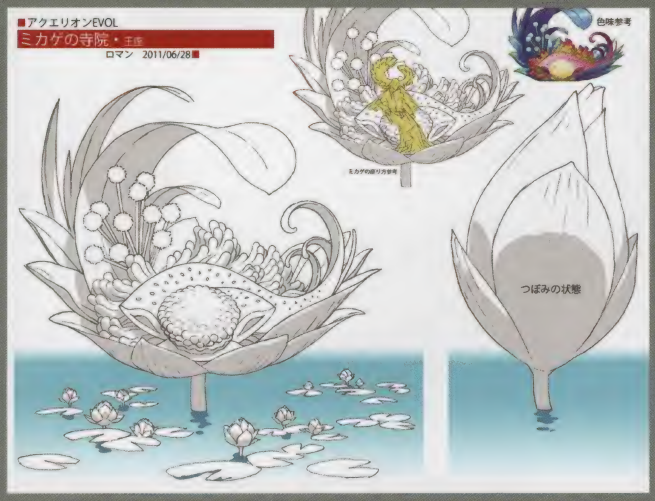

BOOK4
BOOK5
BOOK6 ボケ（小）


■アクエリオンEVOL
反世界・廃墟
ロマン 2012/02/21■


SATELIGHT
#. 08 C. 096
TIME(+)
反世界側の地球素材
100F
Scan Frame


バルコニー
ホログラフ
屋根
広場
メイン
タワー
■アクエリオンEVOL
反世界・アルテア広場
ロマン　2011/08/04■
メインタワー

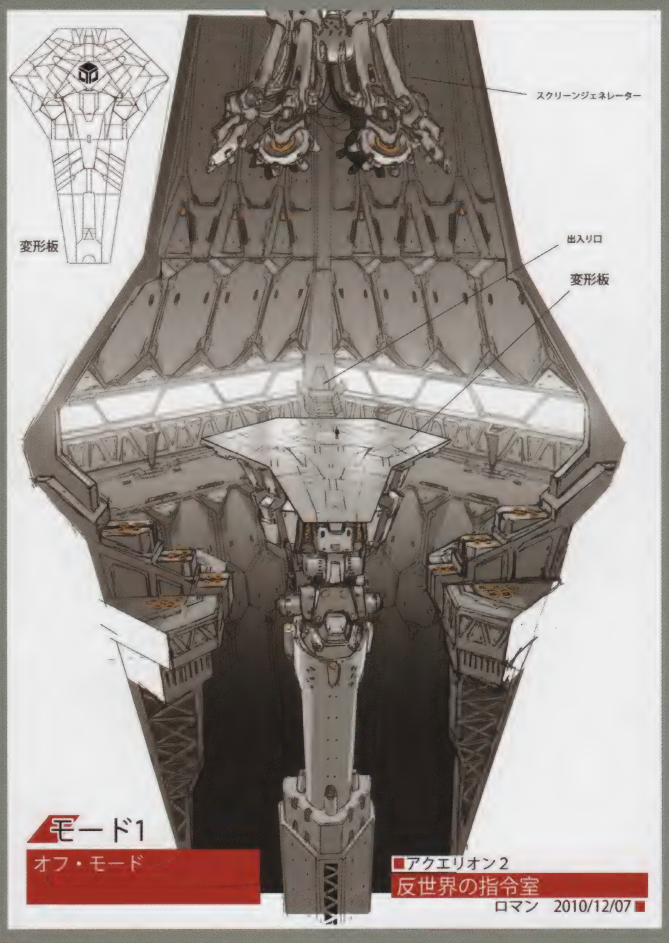



■アクエリオンEVOL
ミカゲの寺院・王座
ロマン 2011/06/28■
色味参考
ミカゲの掘り方参考
つぼみの状態

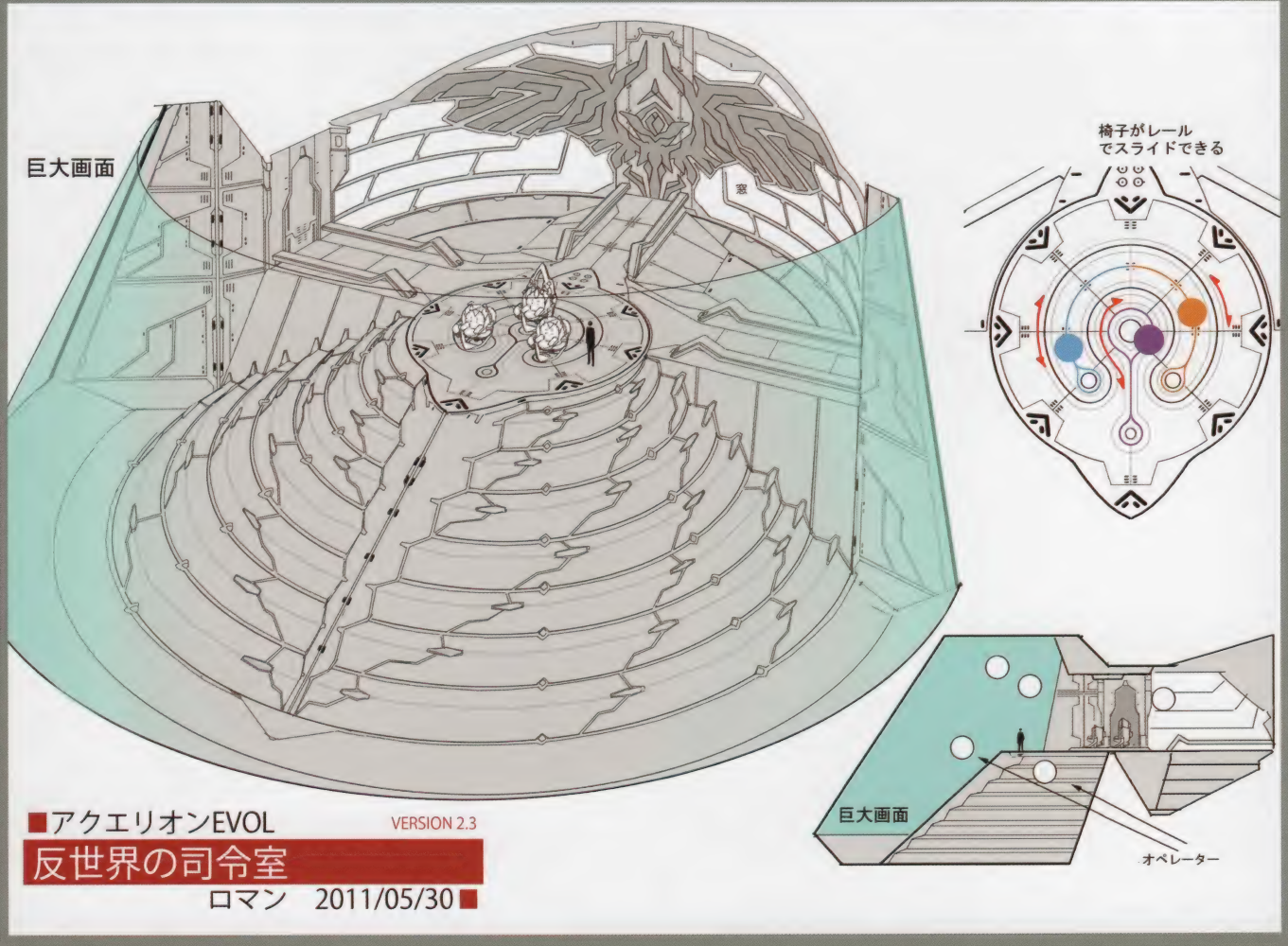

■アクエリオンEVOL
反世界・ミカゲの寺院・ラフ
花多めのバージョン
ロマン 2011/04/28 ■

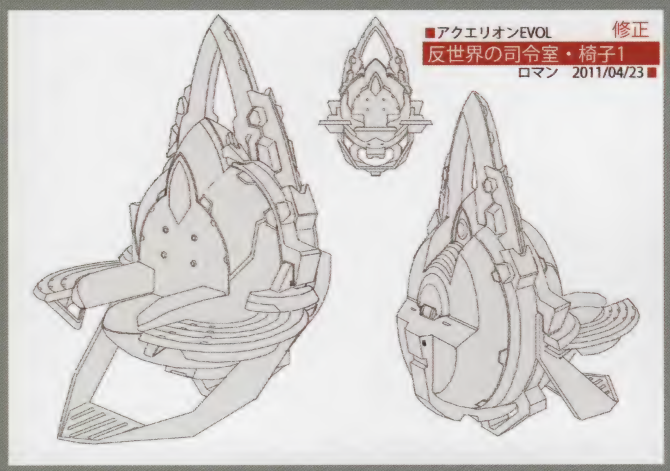

氷の滝
氷
■アクエリオンEVOL
反世界・ミカゲの寺院 コンセプトデザイン
ロマン 2011/05/17 ■

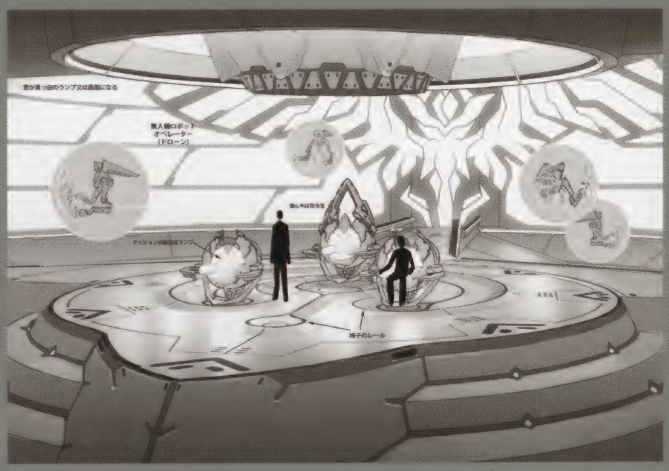

■アクエリオンEVOL
反世界・ミカゲの寺院 コンセプトデザイン
ロマン 2011/07/11 ■
R4
100m

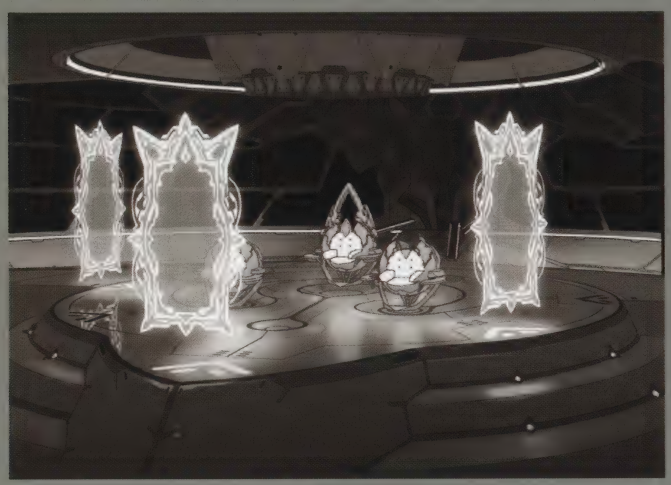

スクリーンジェネレーター
変形板
出入り口
変形板
モード1
オフ・モード
■アクエリオン2
反世界の指令室
ロマン　2010/12/07■

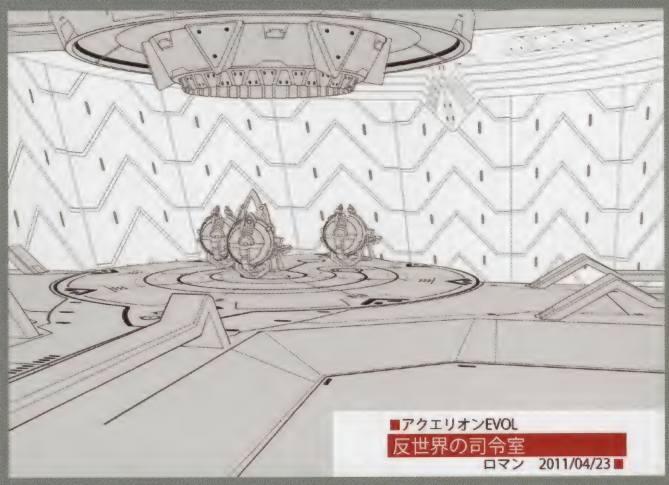

ホロスクリーン
360度ギザギザスクリーン
椅子6コ
モード3
ミーティング・ルーム
作戦会議室
■アクエリオン2
反世界の指令室
ロマン　2010/12/07■


巨大画面
窓
椅子がレール
でスライドできる
巨大画面
オペレーター
■アクエリオンEVOL
VERSION 2.3
反世界の司令室
ロマン　2011/05/30■

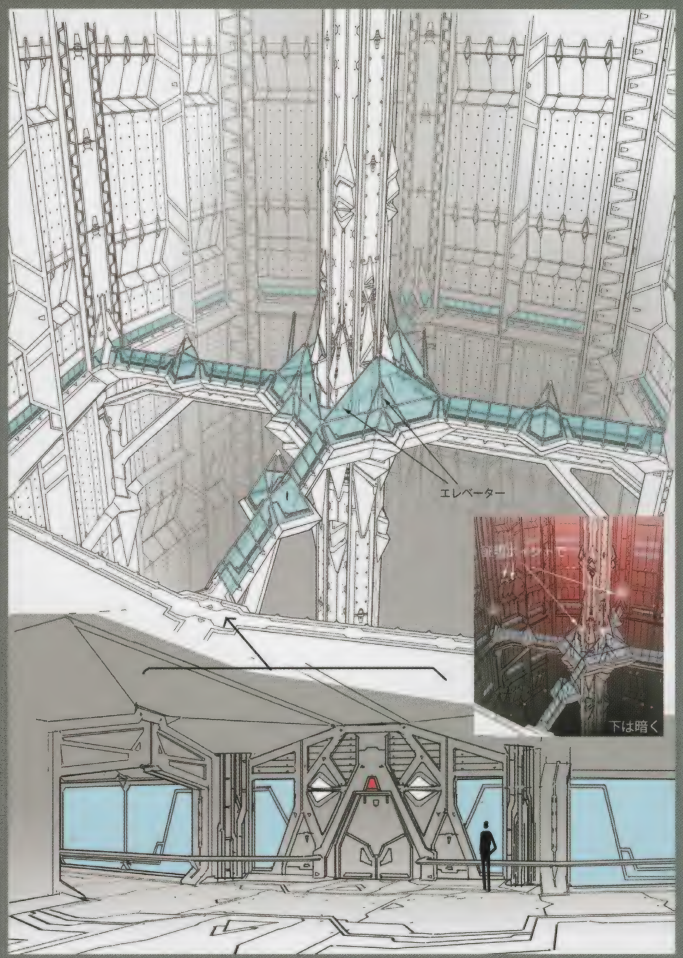

■アクエリオンEVOL
修正
反世界の司令室・椅子1
ロマン 2011/04/23

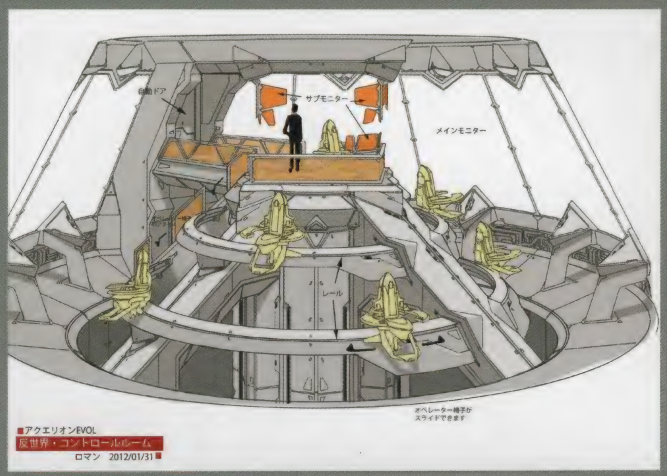




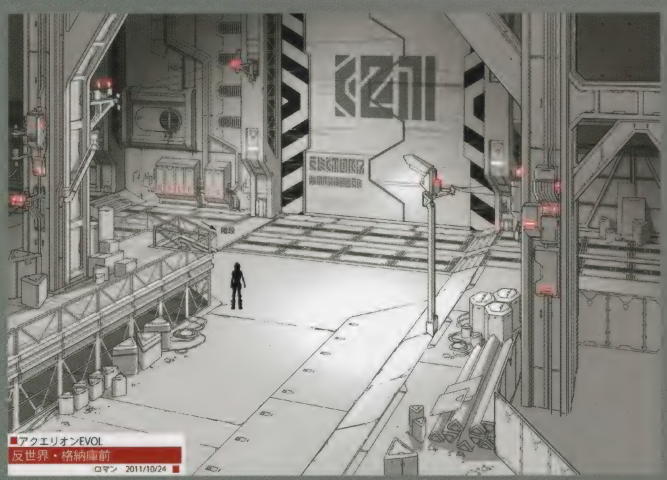

■アクエリオンEVOL
反世界の司令室
ロマン 2011/04/23



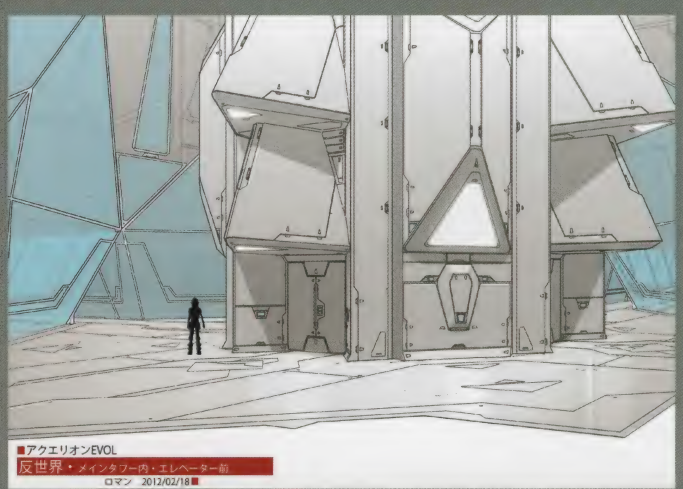




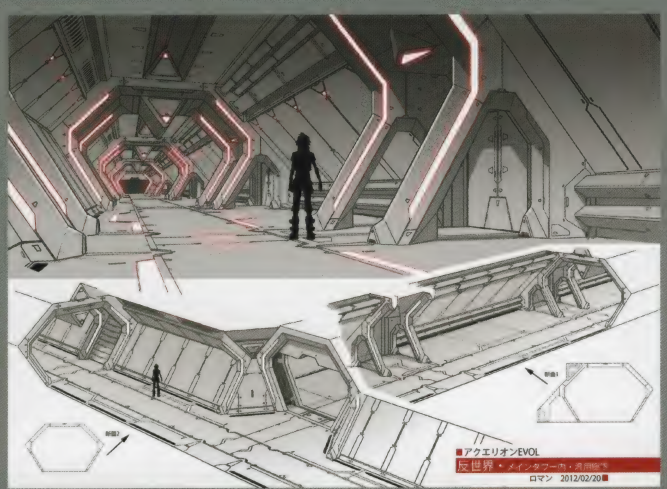
■アクエリオンEVOL
反世界・コントロールルーム
ロマン 2012/01/31■



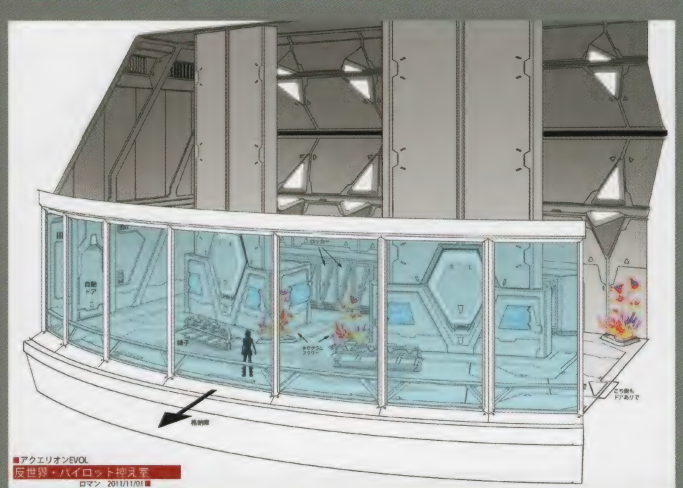
■アクエリオンEVOL
反世界・格納庫前
ロマン 2011/10/24■



■アクエリオンEVOL
反世界・メインタワー内・エレベーター前
ロマン 2012/02/18■

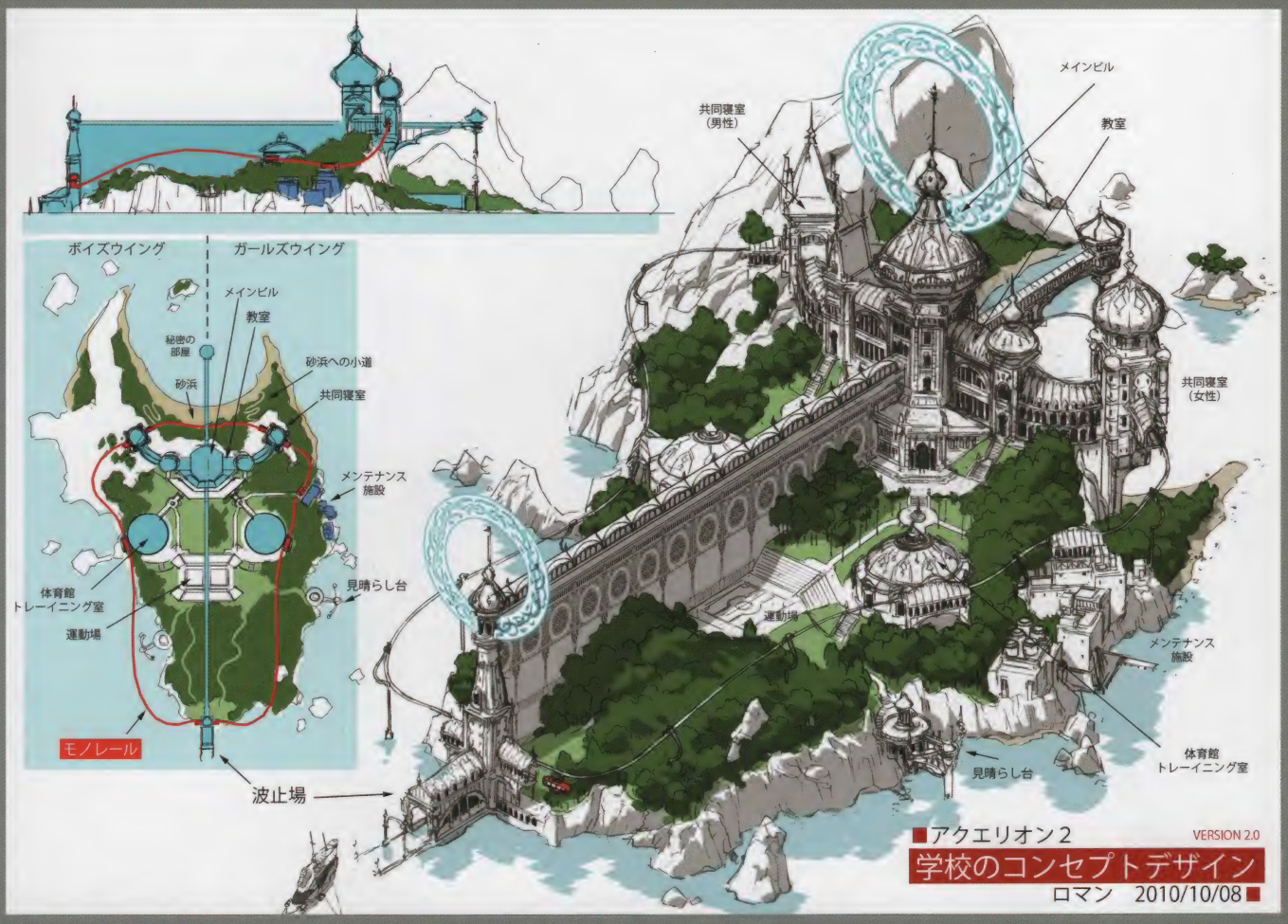


■アクエリオンEVOL
反世界・メインタワー・ブリッジ
ロマン 2012/02/20■

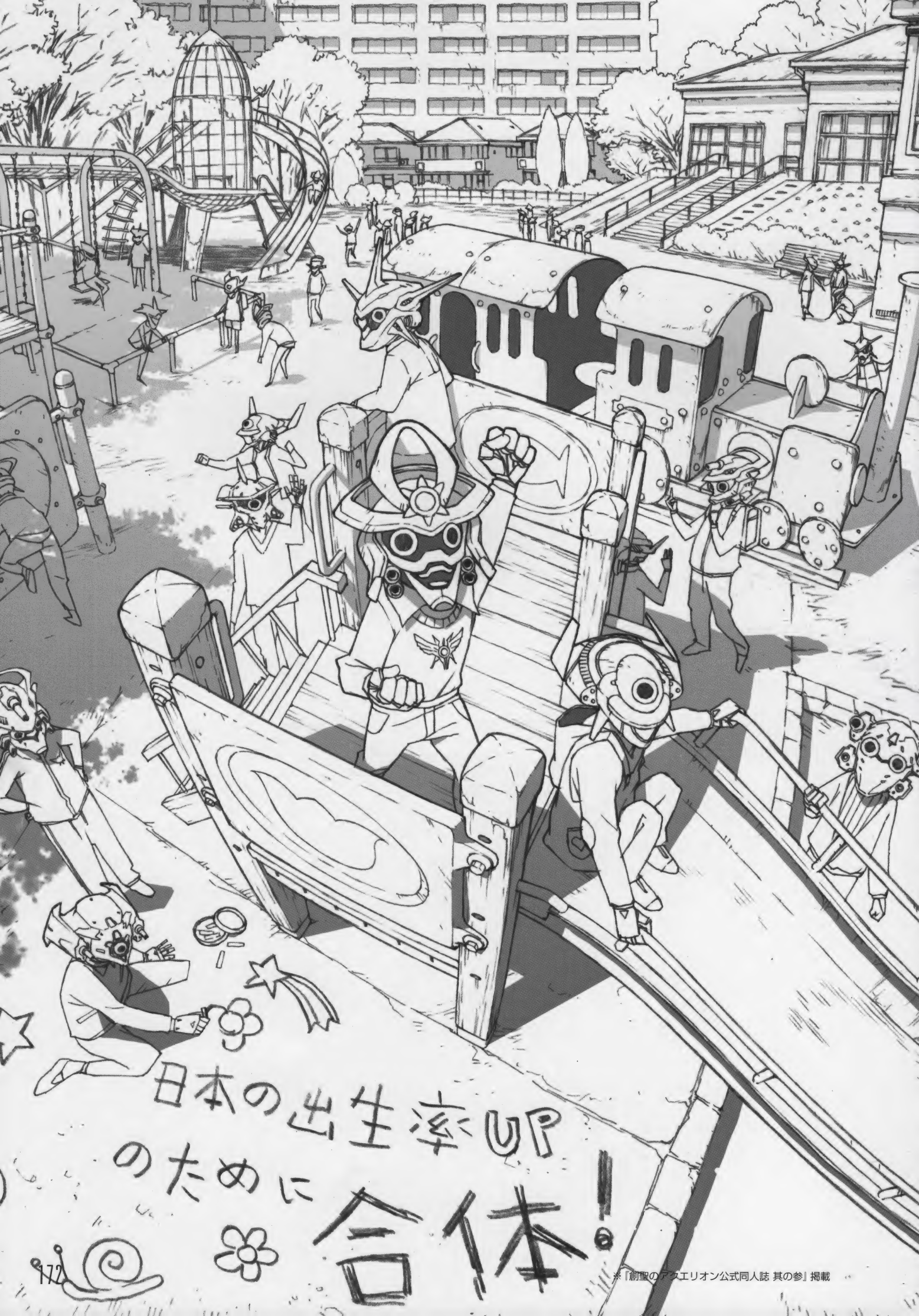


■アクエリオンEVOL
反世界・パイロット控え室
ロマン 2011/11/01■




ボイズウイング
ガールズウイング
メインビル
教室
秘密の部屋
砂浜
砂浜への小道
共同寝室
メンテナンス施設
体育館トレーニング室
運動場
見晴らし台
モノレール
波止場
共同寝室（男性）
メインビル
教室
共同寝室（女性）
運動場
メンテナンス施設
体育館トレーニング室
見晴らし台
■アクエリオン2
VERSION 2.0
学校のコンセプトデザイン
ロマン　2010/10/08■





※『創聖のアスエリオン公式同人誌 其の参』掲載

ロマン
12-6

PERSONA2
INNOCENT SIN.

ペルソナ2 罪



It was Kazuma Kaneko's striking art direction that piqued my curiosity upon first discovering *Persona's* artwork. The mix of very imaginative characters and stylish graphic design helped make the franchise a very memorable games series. It's also why I was very excited to work on the animated opening movie of the PSP remake. Under the supervision of director Eichi Sato (who was fond of mythological and esoteric iconography). I first began developing a few, visual concepts by mixing photo material, then drawing a few storyboard sequences. Finally, I supervised the background artwork. The initial goal was to stay away from the conventional, anime background style by using textures, unrealistic colors and experimental composition. The part of the job I enjoyed most was playing with traditional, Japanese culture elements and using them in an unorthodox way in order to create a strange feeling: a mix of intimacy and anxiety.



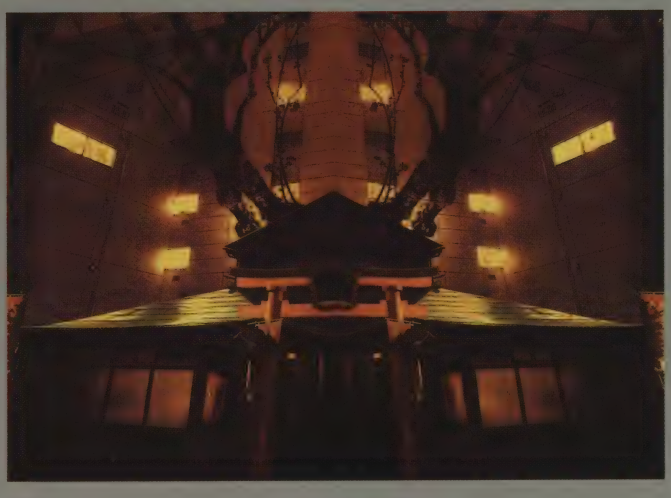
OPENING MOVIE ART DIRECTOR
OPムービー美術監督

金子一馬氏の斬新なアートディレクションによる「ペルソナ」のビジュアルに、まず心を奪われました。非常に想像的なキャラクターとスタイリッシュなグラフィックデザインが印象深いゲームシリーズですね。そういうこともあって、PSP版リメイクのオープニング映像制作に参加することになったときはとても嬉しかったです。神話や宗教的イコノグラフィーに詳しい佐藤英一監督のもと、最初は写真素材をミックスしたものに少しずつ動きを加えていき、最終的に背景のすべてを監修しました。ポイントとしては、ありきたりなアニメスタイルの背景ではなく、テクスチャや、変わった色使い、実験的な構図を試してみたんです。この作業の中で一番楽しかったのは、日本文化の要素を使いながらもそれを型から外れたやり方で、奇妙な雰囲気、親密感と不安感を醸し出すような感覚を取り入れたことでした。



















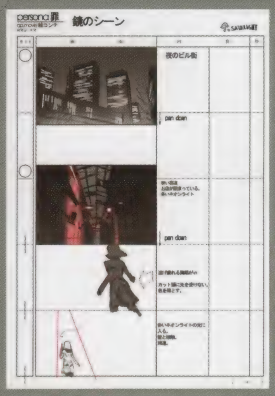


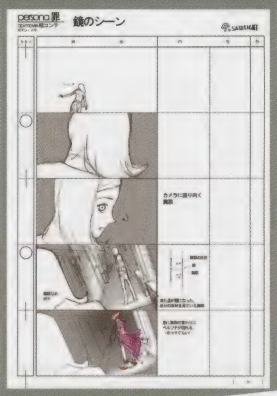


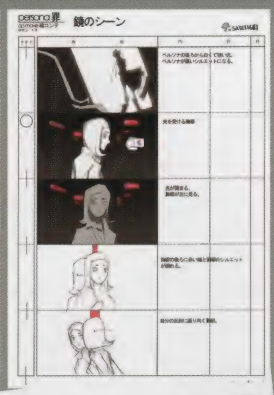


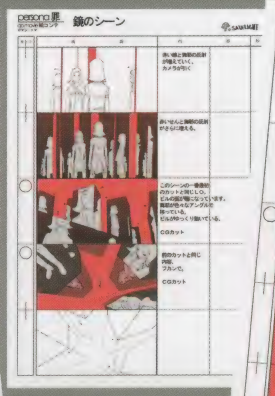


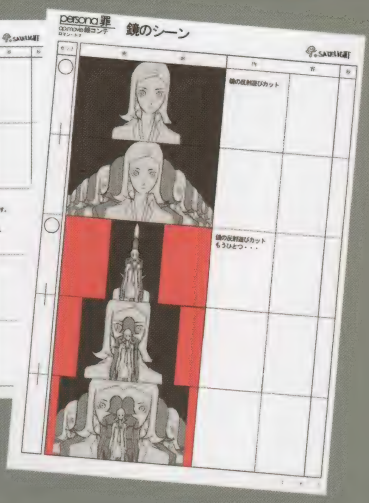


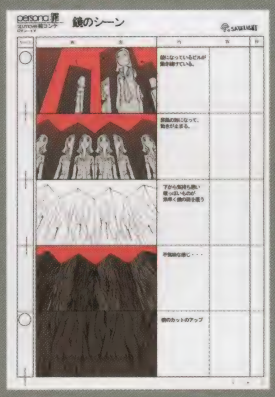

persona罪
鏡のシーン
SATELIGHT


persona罪
鏡のシーン
SATELIGHT


persona罪
鏡のシーン
SATELIGHT

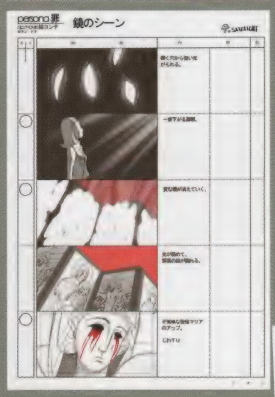

persona罪
鏡のシーン
SATELIGHT


persona罪
鏡のシーン
SATELIGHT

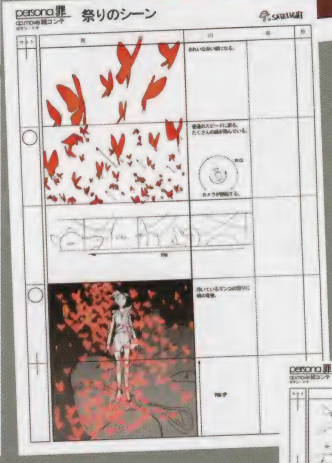

persona罪
鏡のシーン
SATELIGHT

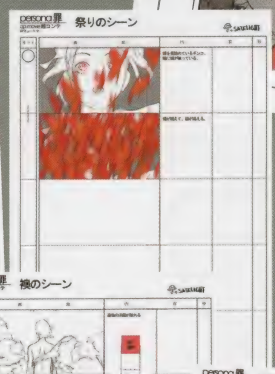

persona罪
祭りのシーン
SATELIGHT
夜の祭り
風車が回っている
PAN UP
風車が回っている
黒い金魚が泳いでいる
PAN UP
水面

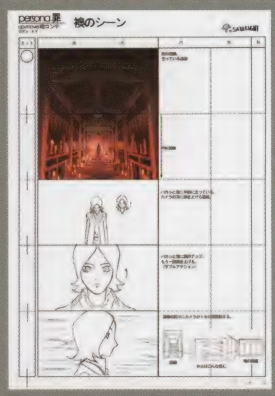

persona罪
祭りのシーン
SATELIGHT
こまを回している
天狗3人
天狗は止めで、
こまはCGで回して、
奥の風車はBOOKで回す。
お面の滝、
ギンコがきつねの鼻から
小さい島（天狗の鼻の先）
に降りる。
しゃがむギンコ、
金魚すくいのお椀を
持っている。
黒い金魚
CG?
金魚をすくおうと
しているギンコ。

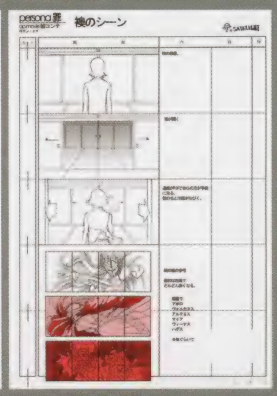

persona罪
鏡のシーン
SATELIGHT

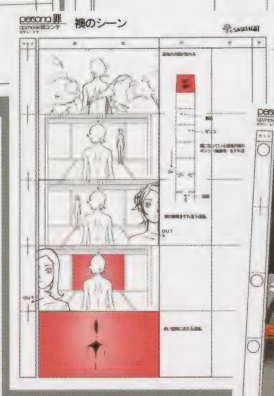

persona罪
祭りのシーン
SATELIGHT

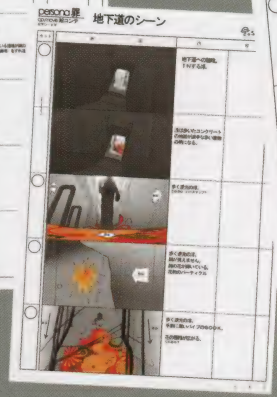

persona罪
祭りのシーン
SATELIGHT


persona罪
祭りのシーン
SATELIGHT


persona罪
鏡のシーン
SATELIGHT


persona罪
鏡のシーン
SATELIGHT


persona罪
鏡のシーン
SATELIGHT

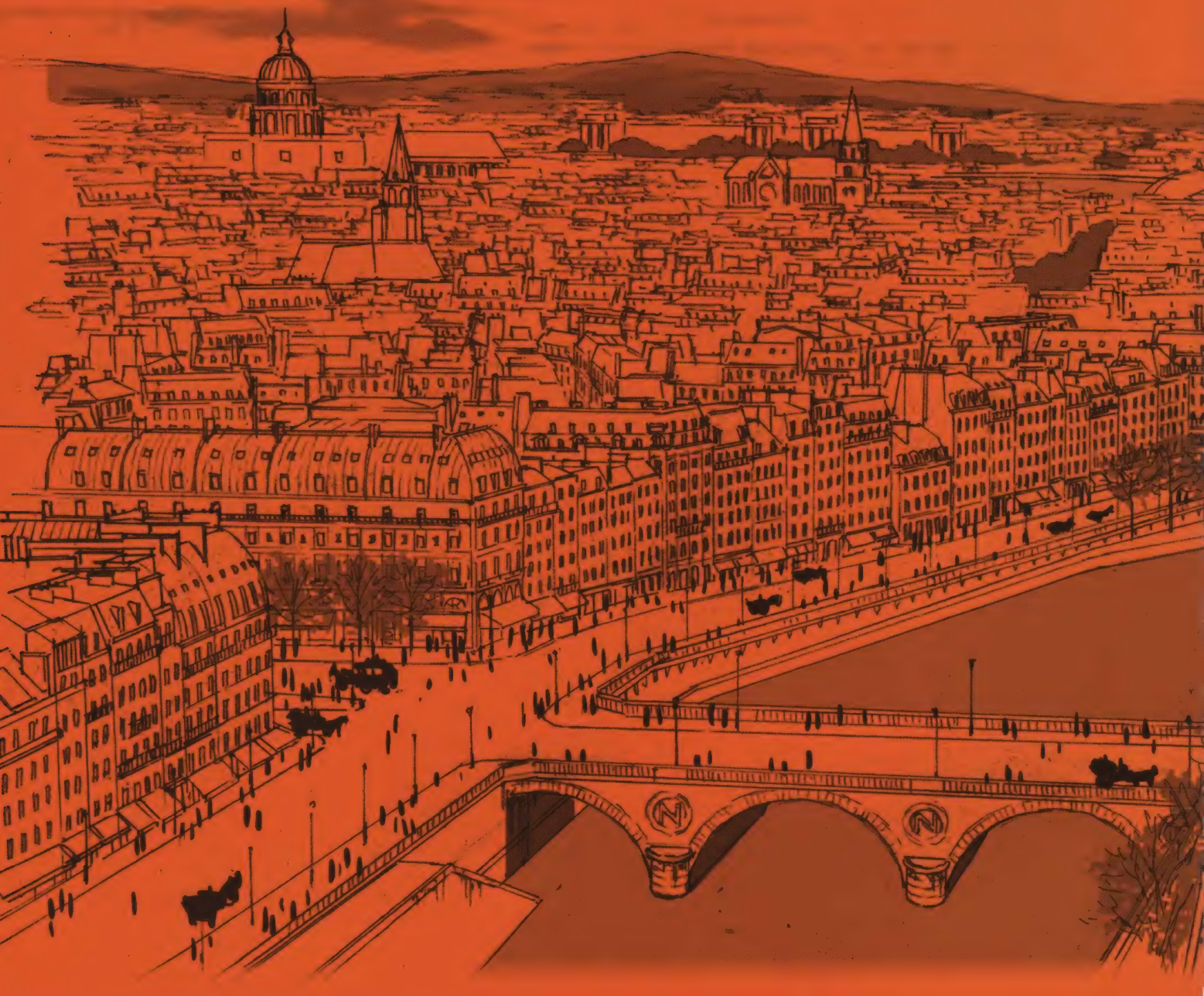

persona罪
地下道のシーン
SATELIGHT


persona罪
地下道のシーン
SATELIGHT
BG
歩く床、
カメラに対してＦＩＸ、
機体が広がる。
CGBG
機体が広がる。
頭にひびがある。
画面が暗転に
覆われている。
ひびの間から
フェレモンの
目が現れる。
Ｆ.Ｉ時計目が開く動画
ハイライトの動きありで

La Croisée dans un Labyrinthe

異国迷路のクロワーゼ The Animation

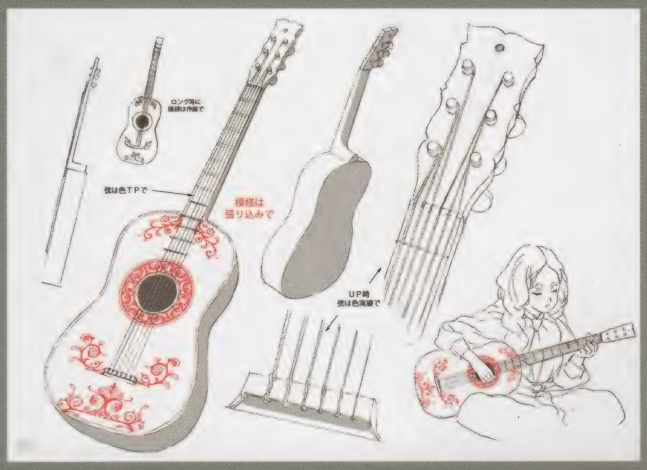
Croisee in a Foreign Labyrinth is an animated adaptation that was supervised by the same team as *ARIA*. Junichi Sato was at the series composition and the animation producer was Fumio Kaneko. Although it's quite rare for me to be asked to work on manga adaptations, it was quite natural for me to join the project, especially as I am French and the series took place in Paris. Although the director Kenji Yasuda has never been in France, his intention was to depict as accurately as possible the everyday life of a Parisian in the late 19th century. He relied completely on our team to design the most believable settings and had many inquiries regarding French culture. We gathered data of old post-cards found on historical websites and a few books to help us draw the streets and numerous shop signs. I realized then that Paris didn't changed much during the last century. Some of the streets are still almost exactly the same today.

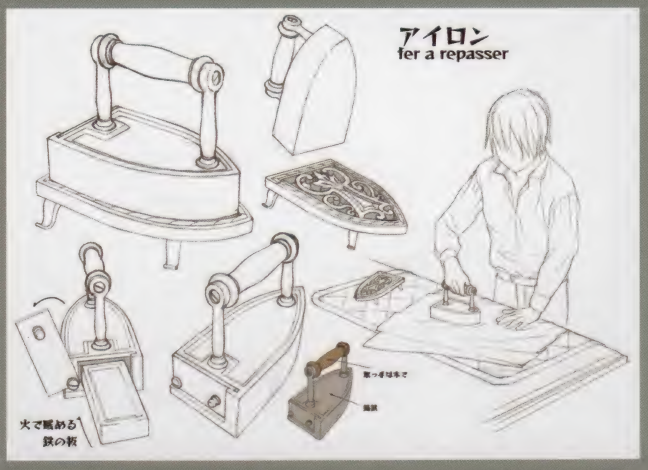


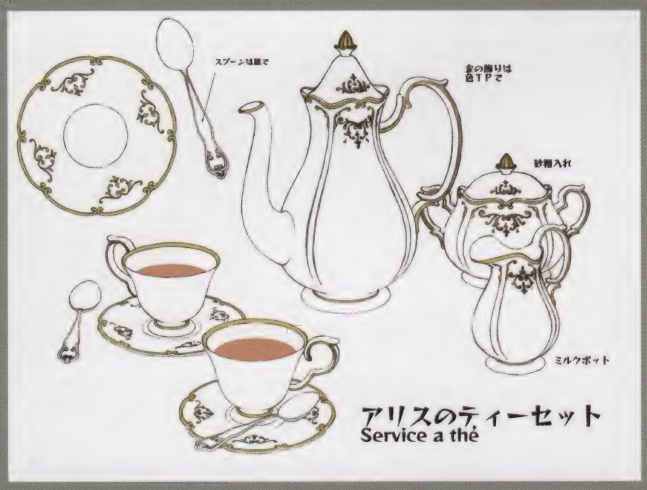
Étranger

「異国迷路のクロワーゼ」は、漫画原作の作品で、「ARIA」と同じ制作チームが担当していました。佐藤順一氏がシリーズ構成、金子文雄氏がアニメーションプロデューサーです。漫画のアニメ化作品に携わることは滅多になかったのですが、私がフランス人ということ、作品の舞台がパリということもあり、自然な流れで関わることになりました。安田賢司監督自身は一度もフランスに行ったことがなかったそうですが、19世紀後半のパリジャンの日常生活をできるだけ正確に再現することを意識していました。そして私たちチームに信頼を寄せ、中核となる設定物のデザインを任せてくれたほか、フランス文化についてのやりとりも多数交わしました。フランスの歴史を扱うウェブサイトで昔のポストカードの絵柄などの資料を集めたり、書籍を参考に街並みやお店の看板などをデザインしました。驚いたのは、この100年で、パリはそこまで大きくは変わっていないんだということです。現在もほとんどそのままの状態を保っているところがいくつもありました。

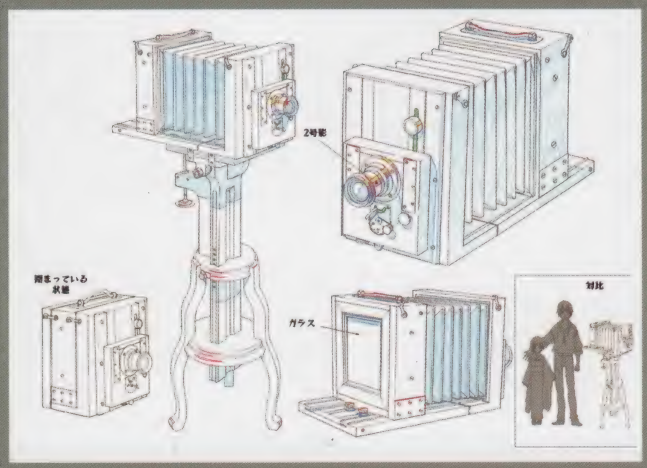


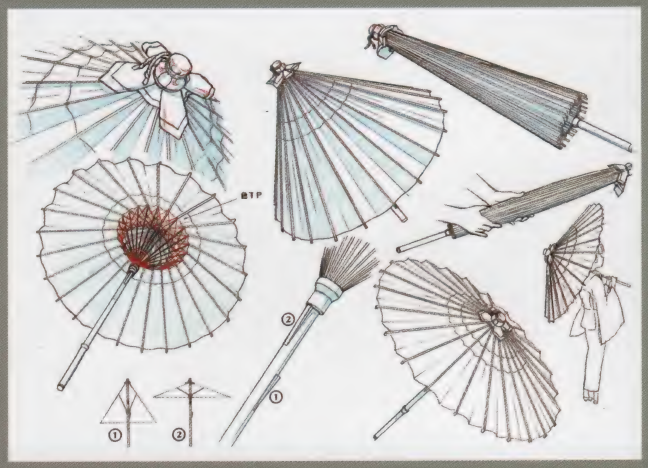

ロング用に
張替え作業で
弦は色TPで
模様は
張り込みで
UP用
弦は色変更で

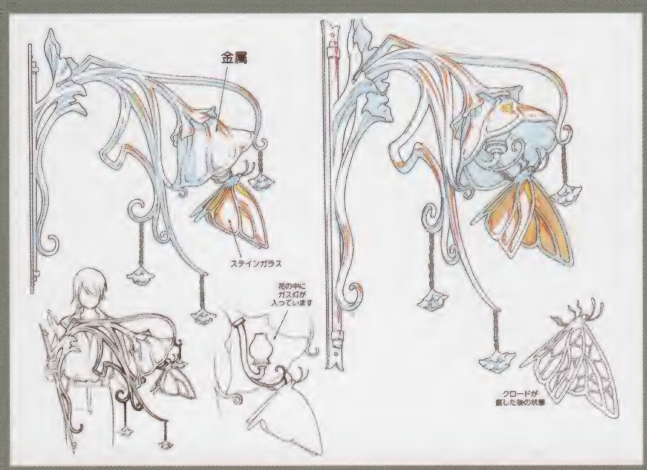

アイロン
fer a repasser
火で暖める
鉄の板

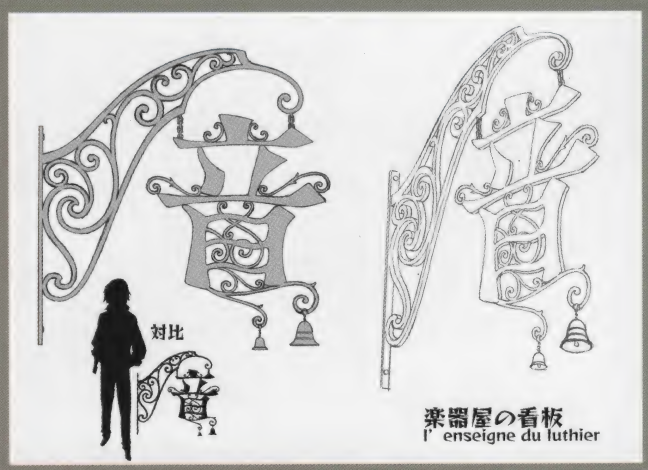

スプーンは銀で
金の飾りは
白TPで
砂糖入れ
ミルクポット
アリスのティーセット
Service a thé

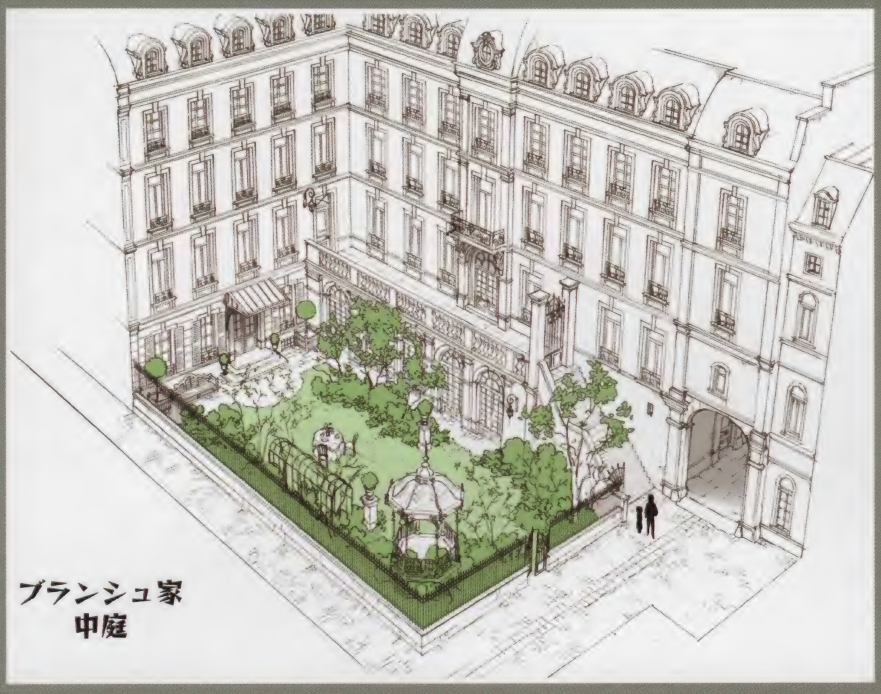

pain
artichaut
jambon
paté
de tete
camembert
fromage d' arbon
bleu
saucisson
soupe au lard
poire
raisin
noix
petit salé
marrons grillés

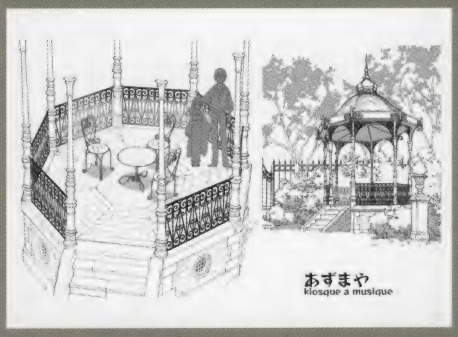

2号機
閉まっている
状態
ガラス
対比


白TP

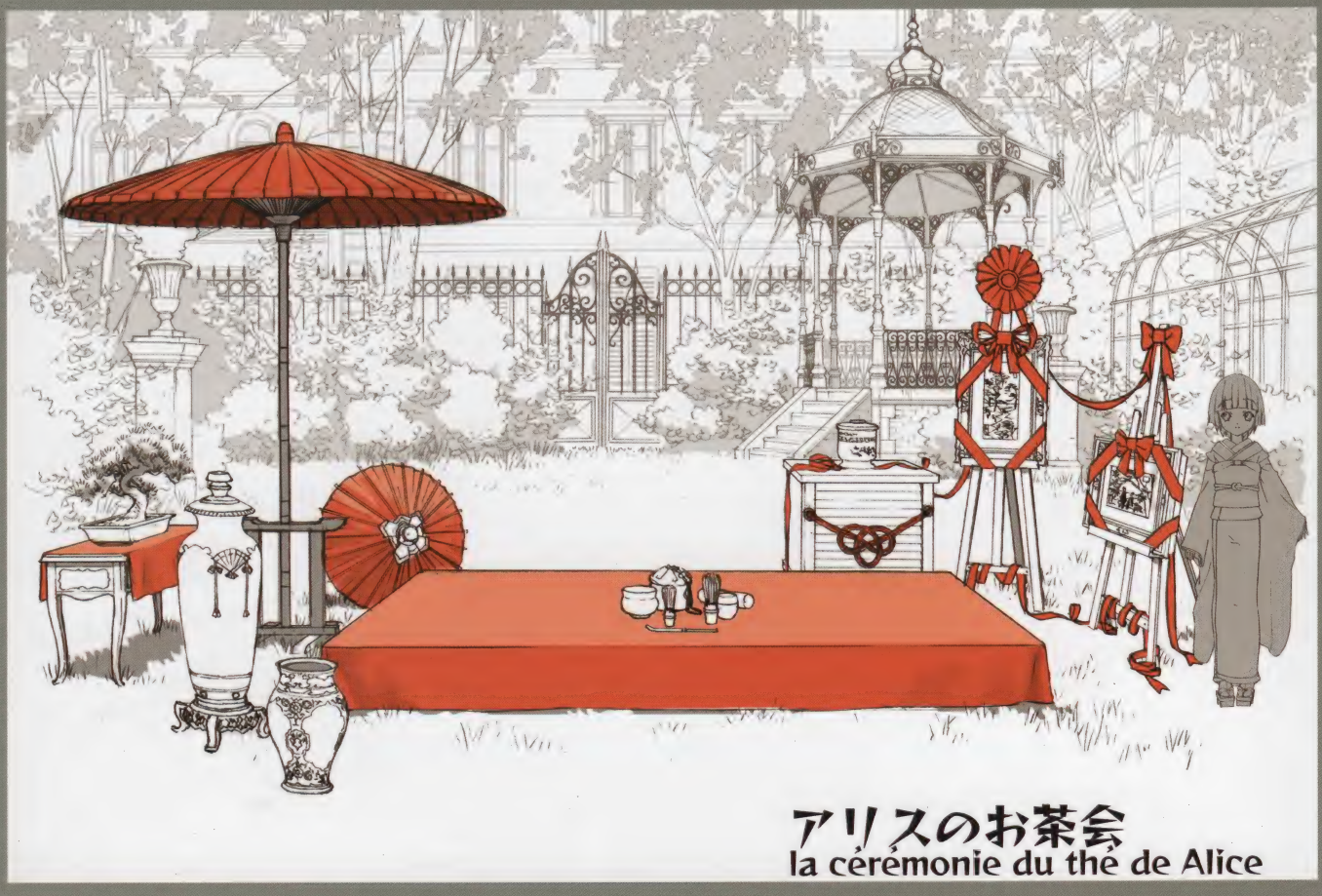

金属
ステイングラス
クロードが
倒した後の状態


対比
楽器屋の看板
l' enseigne du luthier

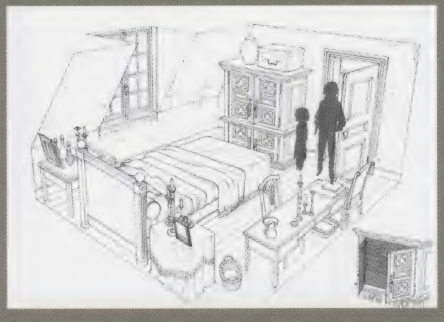

ブランシュ家
中庭


あずまや
kiosque a musique

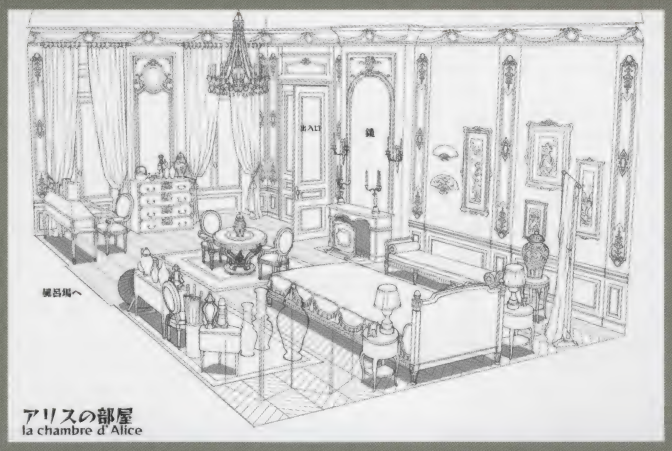


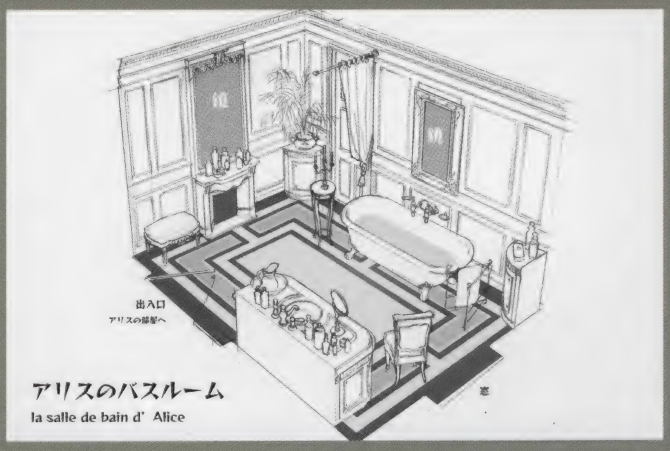

アリスのお茶会
la cérémonie du thé de Alice





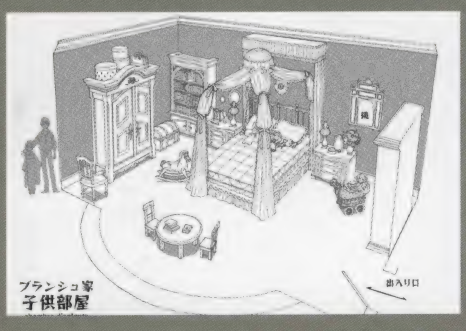


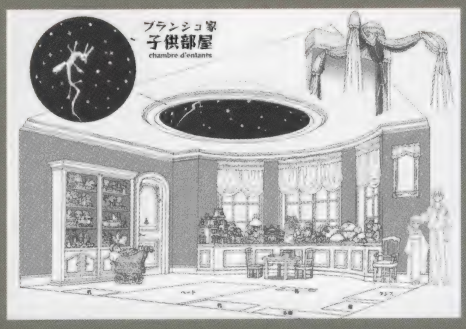

風呂場へ
出入口
鏡
アリスの部屋
la chambre d' Alice

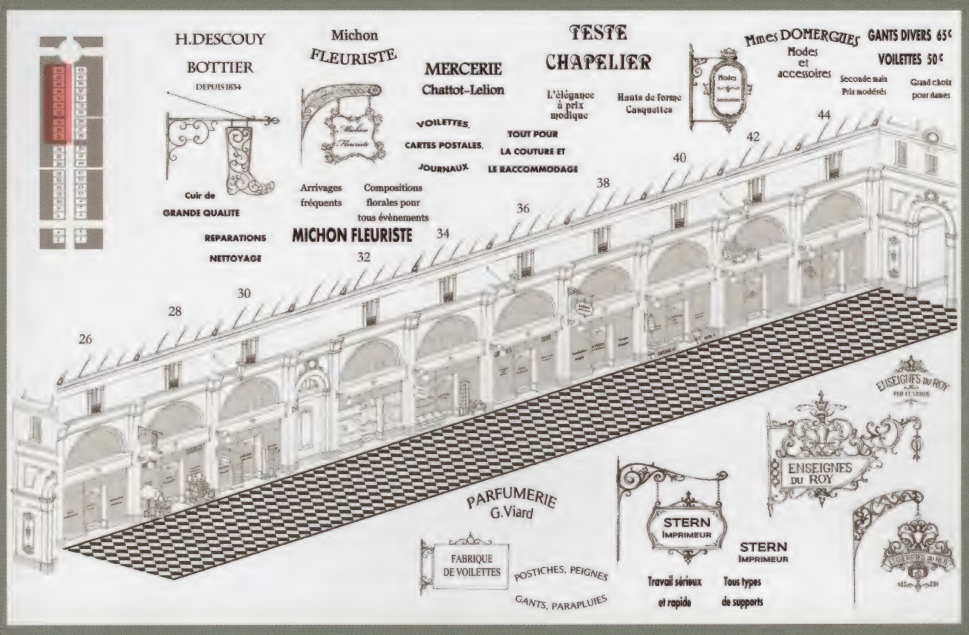

出入口
アリスの部屋へ
窓
アリスのバスルーム
la salle de bain d' Alice


風呂場へ
ソファ
暖炉
出入口
たんす
窓
アリスの部屋
la chambre d' Alice
窓


アリスの椅子
ゴネの椅子
出入口
出入口
アリスの椅子
窓

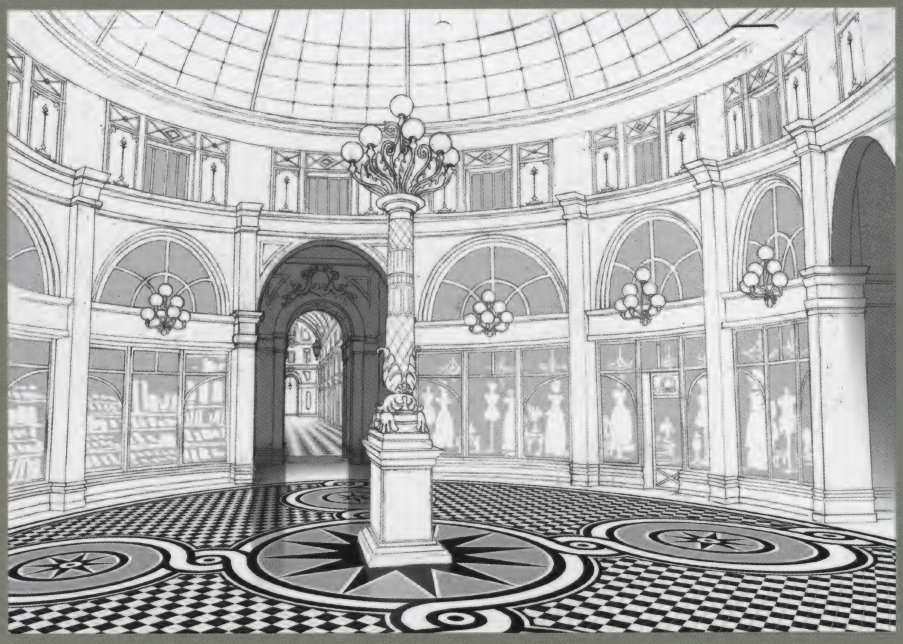

ブランショ家
子供部屋
出入口

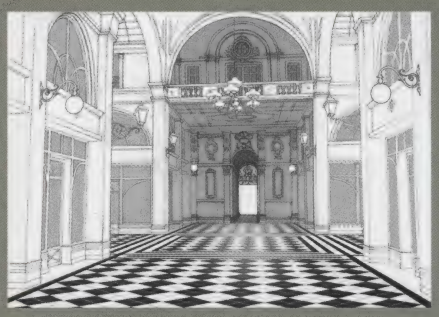

ブランショ家
子供部屋
chambre d'enfants


H.DESCOUY
BOTTIER
DEPUIS 1834
Cuir de
GRANDE QUALITE
REPARATIONS
NETTOYAGE
Michon
FLEURISTE
Arrivages
fréquents
Compositions
florales pour
tous évènements
MICHON FLEURISTE
MERCERIE
Chattot-Lelion
VOILETTES
CARTES POSTALES
JOURNAUX
TOUT POUR
LA COUTURE ET
LE RACCOMMODAGE
TESTE
CHAPELIER
L'élégance
à prix
modique
Haute de forme
Casquettes
Mmes DOMERGUES
Modes
et
accessoires
Seconde main
Prix modérés
GANTS DIVERS 65c
VOILETTES 50c
Grand choix
pour dames
26
28
30
32
34
36
38
40
42
44
PARFUMERIE
G.Viard
FABRIQUE
DE VOILETTES
POSTICHES, PEIGNES
GANTS, PARAPLUIES
STERN
IMPRIMEUR
Travail sérieux
et rapide
STERN
IMPRIMEUR
Tous types
de supports
ENSEIGNES
DU ROY


GALERIE DUROY










PAPETERIE DE LUXE
R. ROLAND

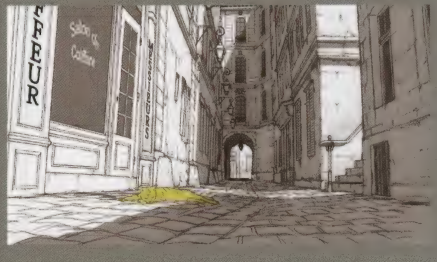

GAND & BERNADEL FRERES
334
334
LUTHIER ARCHETIER
334
BOULANGERIE
楽器屋
le luthier

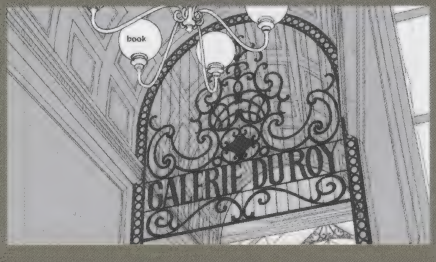

BOOK3
BG空
教会
BOOK1


book



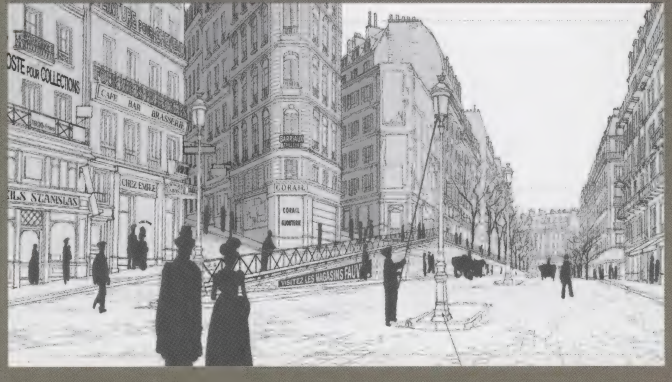


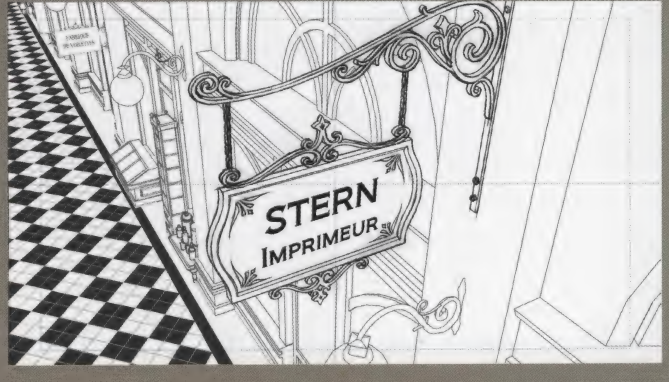

FFEUR


book
GALERIE DUROY


Vins fins
Ed. Brunet

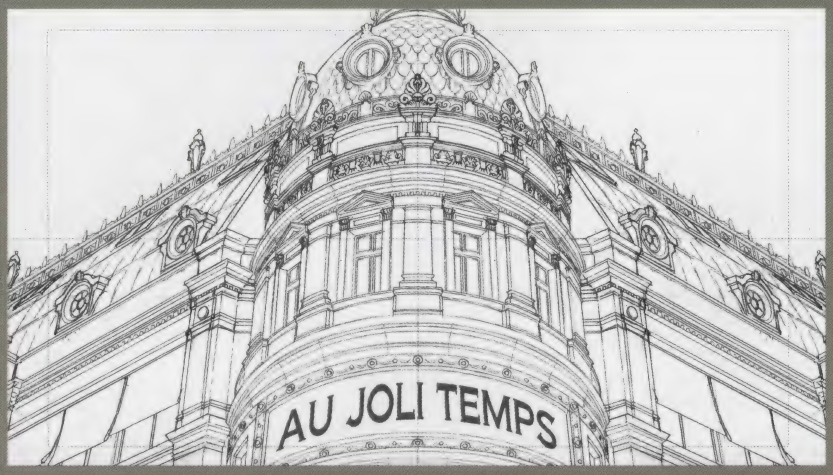

HAUSSURES RAOUL
Au Vieux Manoir


OSTE POUR COLLECTIONS


STERN
IMPRIMEUR

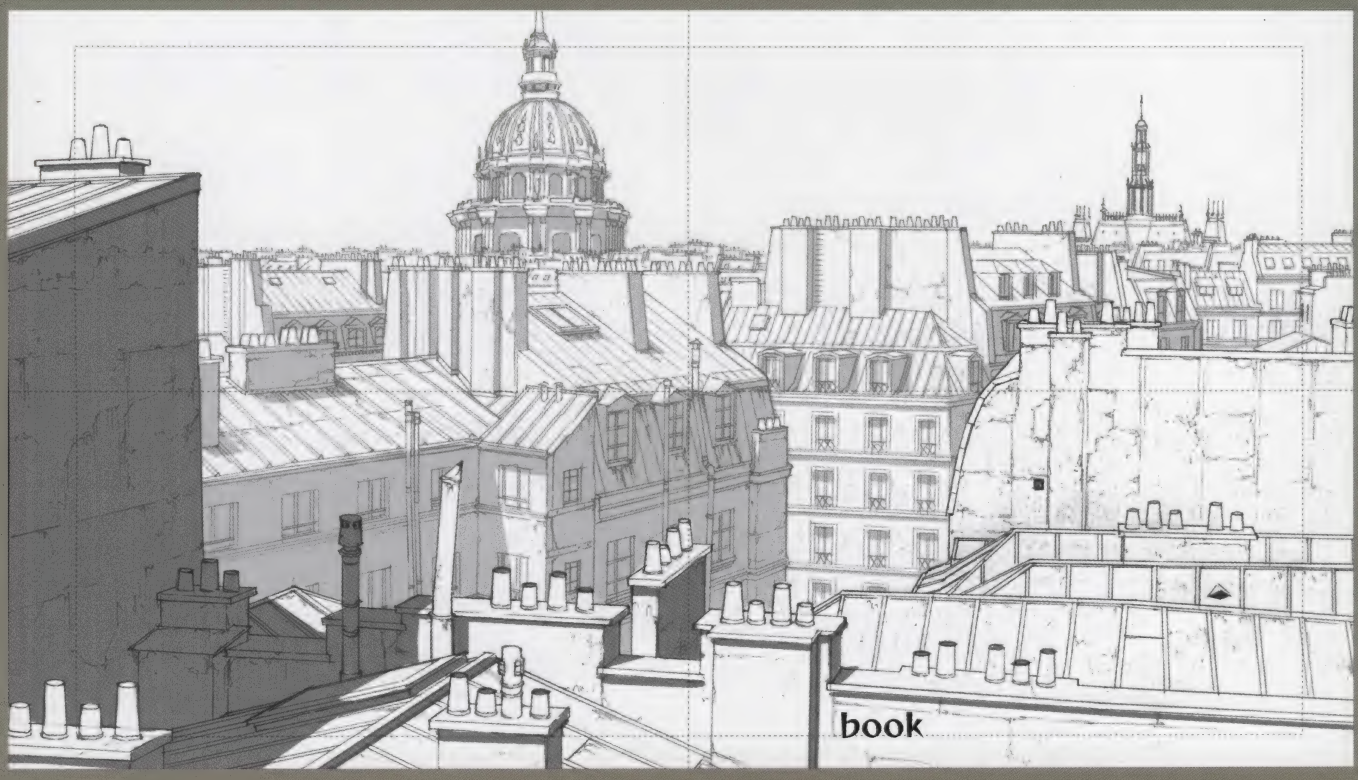



MARCEL HOFFMAN

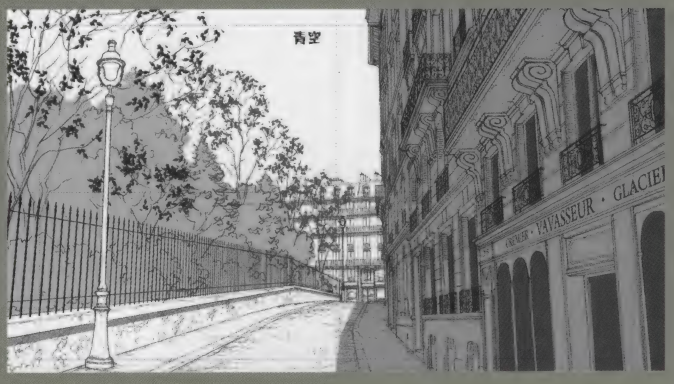

AU JOLI TEMPS


AU JOLI TEMPS



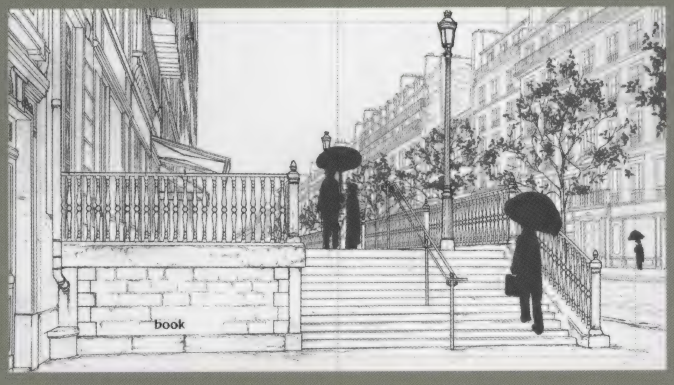

book




青空




TABAC
CAFE
TABAC
LIQUEURS
IJOUTERIE
RFUMERIE


book

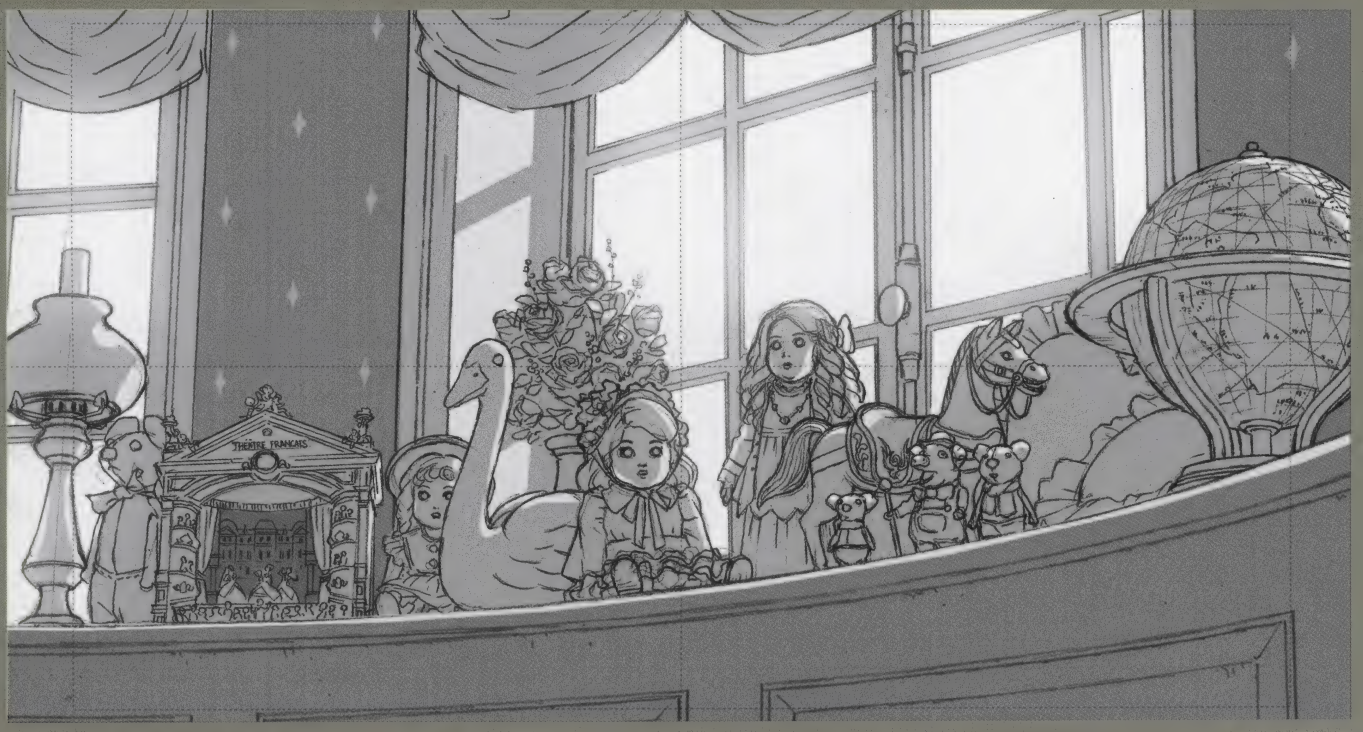


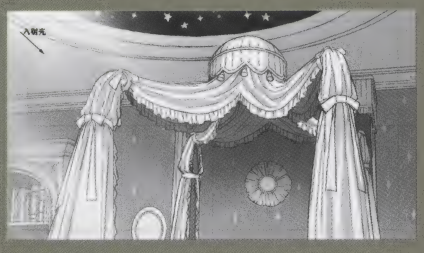

book1
book2
JOAILLERIE C.CODINEAU & FIL BIJOUTERIE
LINGERIE MODERNE
FOURRURES
LUCIEN HUGOT
DENTELLES

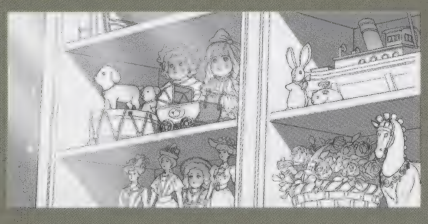


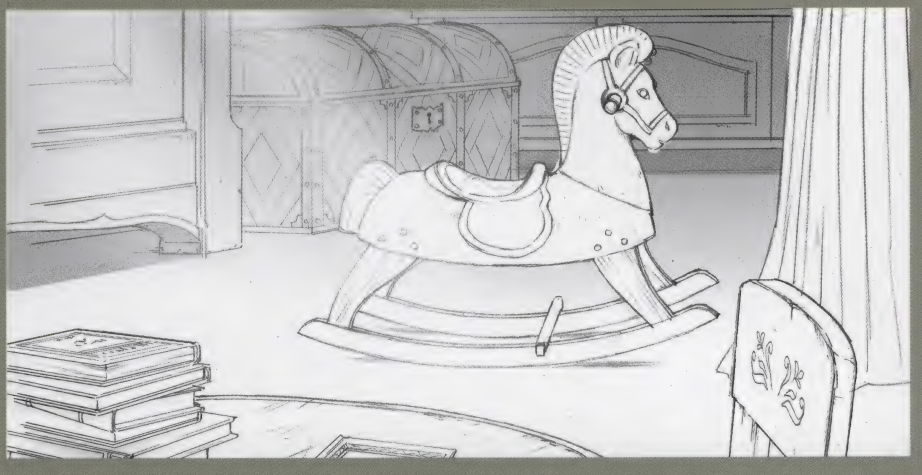

D'OPTIQUE

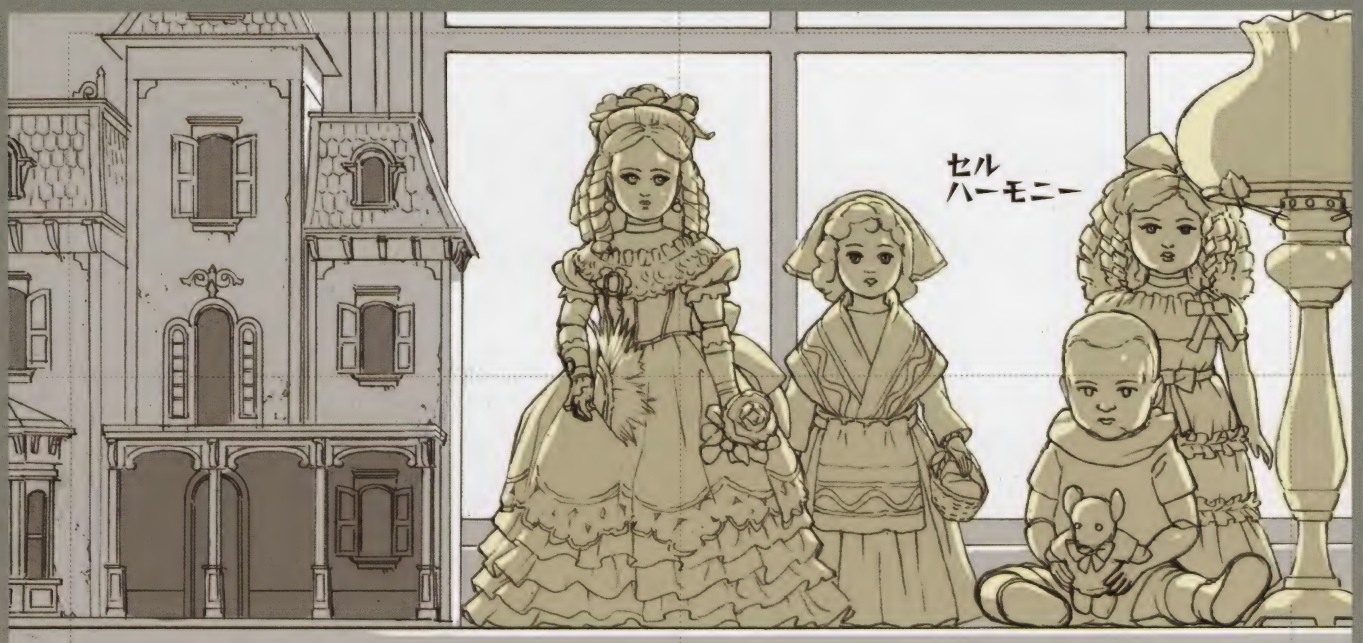

キャラは手すりの手前
に歩いています
芝生と街灯：book1



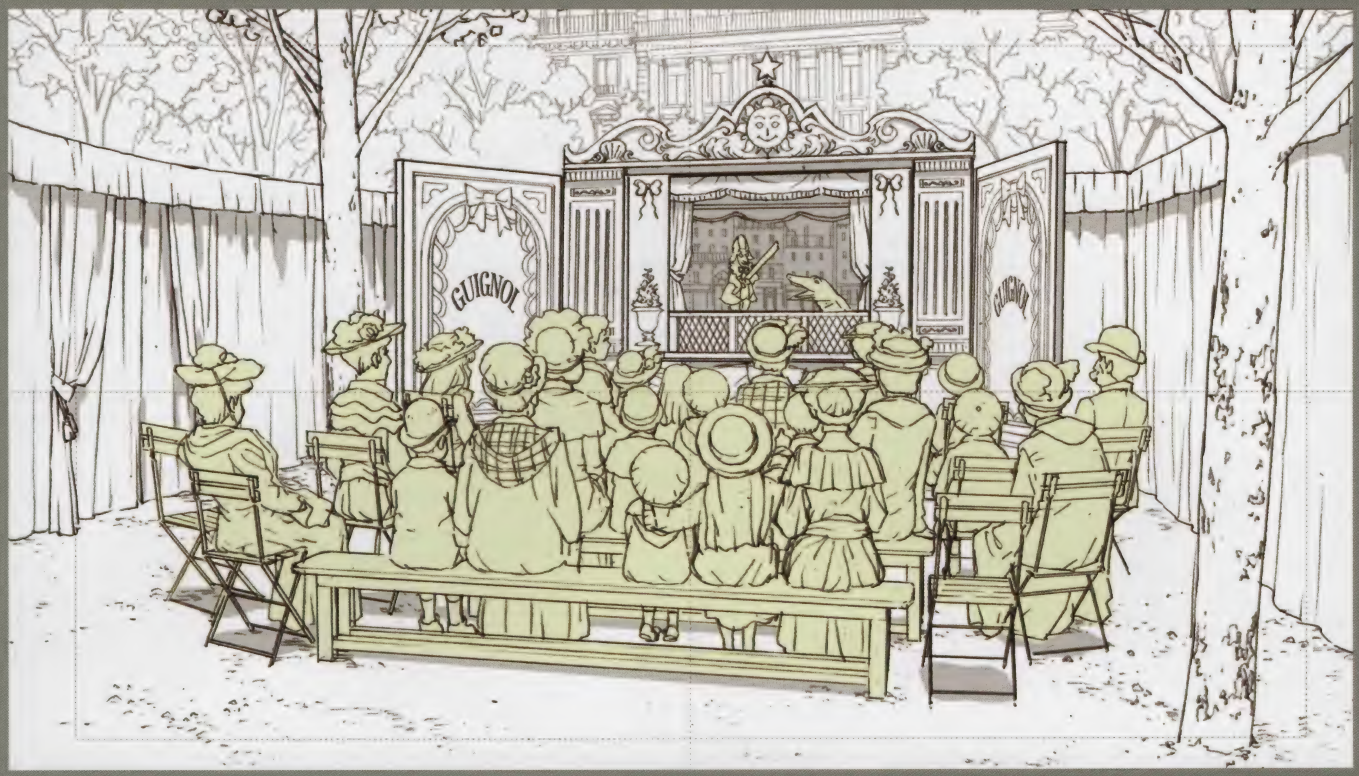








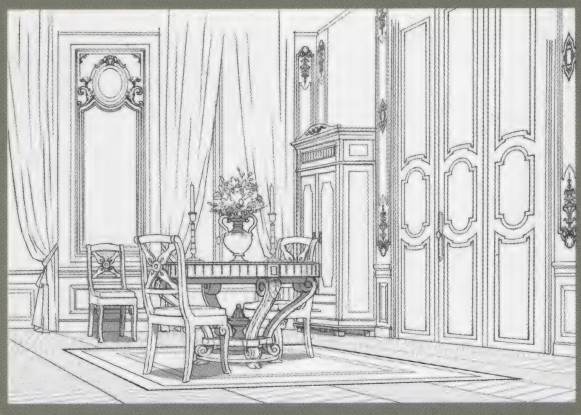
book


GUIGNOL
GUIGNOL


BGはパリの町並み
絵本風
29
29
BOUCH


book


FLEURISTE





AIR GEAR

エア・ギア



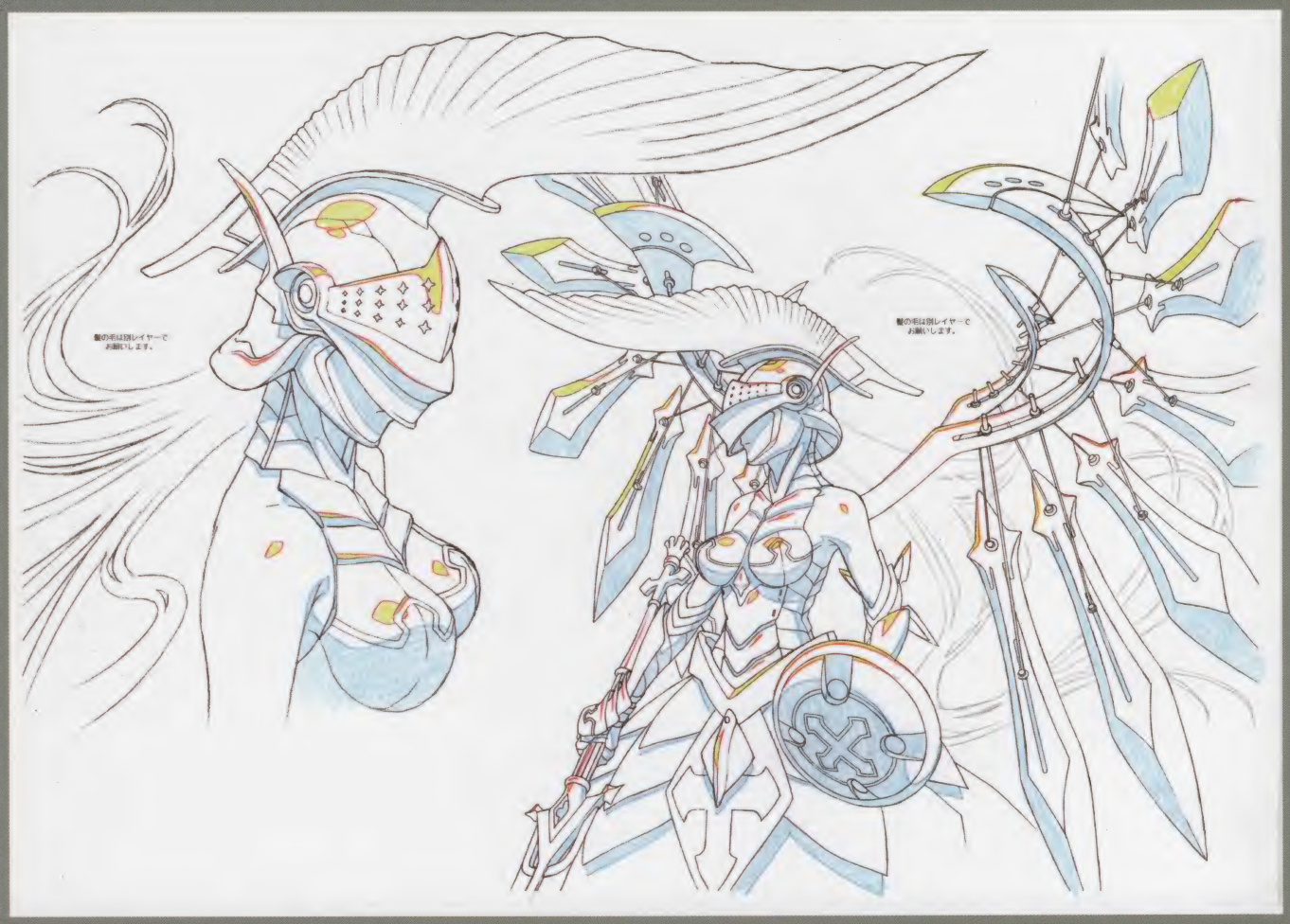
As a animation production staffer in Japan, I've only had the time & energy to invest in the productions I've been hired to work on. Because of this, I've had little knowledge of anything outside of animation, including the trends in manga. *Air Gear* – a popular work by Oh! Great– was a manga I was unaware of, so when it was adapted into an anime and I was hired to work on it, I decided to learn more about it. I was stunned at how detailed & beautiful the designs were. I was really motivated to do my best to raise my level in an attempt to faithfully adapt the source material to the animation medium. I remember working on *Air Gear* just before March 11, 2011, the same day a massive earthquake, 8.9 on the Richter scale off the coast of Tohoku, unleashed a tsunami that devastated Japan. Work stopped immediately. When we did eventually return to work, but not without enormous tension. News sources and alerts from the French Embassy here declared a state of emergency and urged its citizens to leave Japan. And yet, I was overcome with a sense of duty & obligation and I didn't want to let down the people who trusted me. Many foreigners were fleeing Japan, even colleagues of mine. For many of them, animation wasn't worth the risk. And although I understood, I didn't feel the same way. Animation meant more to me than simply being a job. Leaving would have meant giving up on my dream and loosing a part of the time invested & respect I'd earned in this community. Once I decided to stay, I was at peace. It felt right being here alongside my Japanese co-workers.

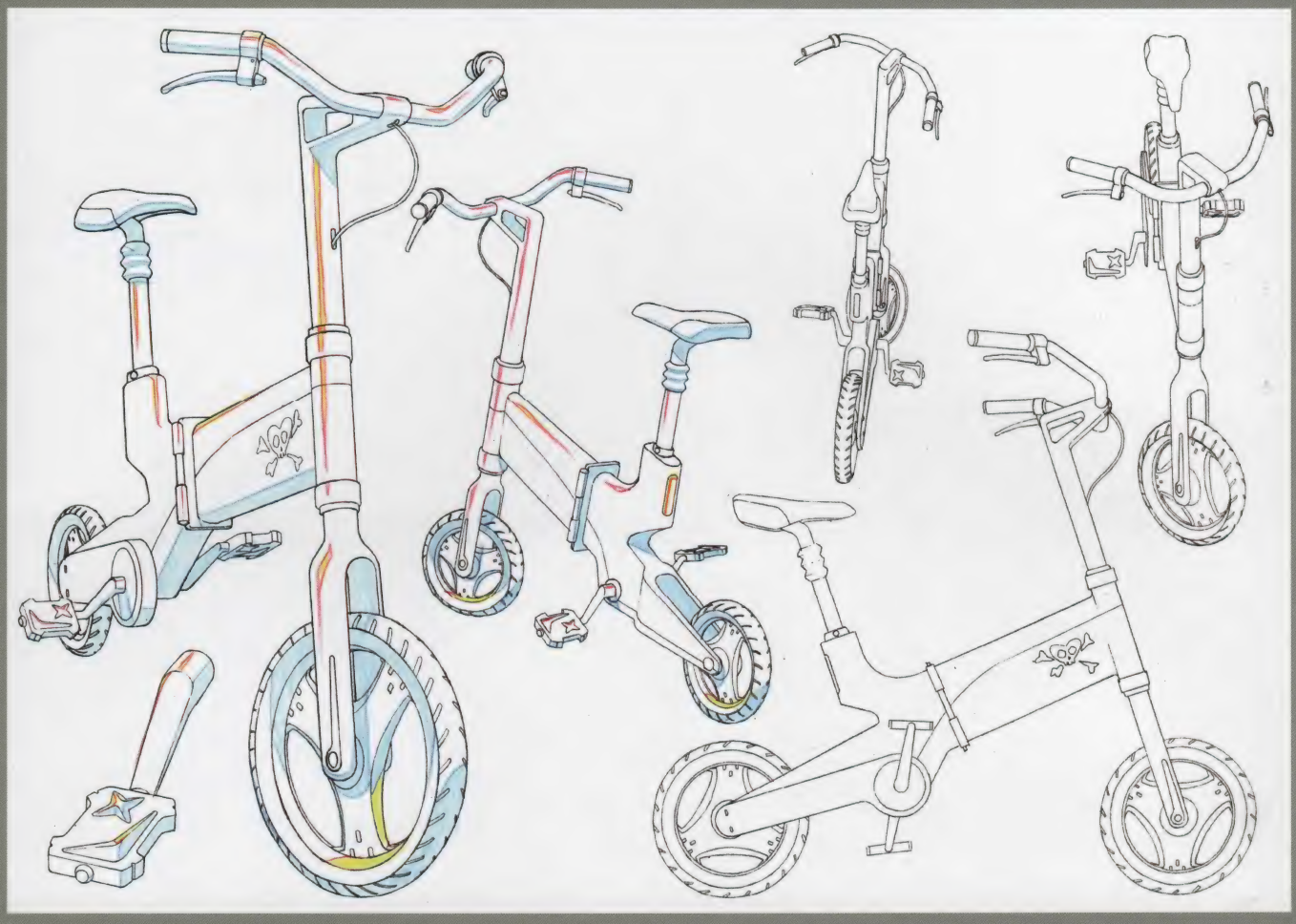


私は、日本のアニメ制作会社の社員として、任された仕事に時間と精力を傾け、制作に打ち込んでいました。そのせいか、漫画の流行など、アニメーション以外のことには疎かったように思います。ですから、アニメ化が決定して参加の話が舞い込んできた「エア・ギア」（大暮維人氏の有名作品）についても知らず、これは勉強しなければと思いました。まず何よりも、デザインの緻密さと美しさに衝撃を受けました。原作の素材の持ち味 を忠実にアニメの素材へと反映させるレベルを引き上げようと、俄然モチベーションが高まりました。2011/3/11の直前も、「エア・ギア」の作業にとりかかっていたのを覚えています。その日、マグニチュード8.9の巨大な大地震が東北の沿岸沖で発生、強烈な津波が襲いかかり、日本は壊滅的被害に見舞われました 。作業は即中止。仕事に戻ったあとも、大変緊迫した状況が続いていました。ニュース番組や、フランス大使館から非常事態宣言が発令され、フランス国民は日本を離れるように促されたのです。しかし、そのときの私は、責任感と義務感で自らを奮い立たせると同時に、私を信頼してくれた人々を裏切りたくないという気持ちを強く抱いたのです。数多くの外国人は日本から避難し、そのなかには自分の同僚たちもいました。アニメーションはリスクに見合わなかったのかもしれません。 彼らの気持ちはわかります。ただ、私は同じようには感じませんでした。アニメーションは私にとって単なる仕事ではなく、もっと意味のあるものでした。日本を離れるということは、自分の夢を諦め、この場所で培ってきた信頼や投資してきた時間を失うことと同義でした。日本に残ると決断したとき、私は心の平穏を取り戻しました。日本人の同僚の皆と机を並べるのだと。



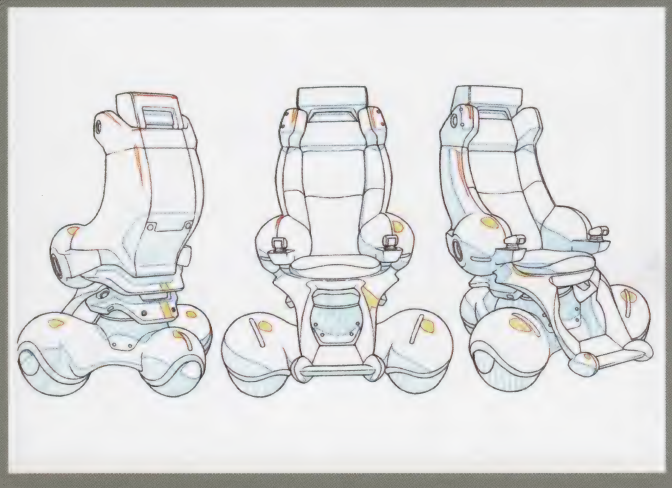


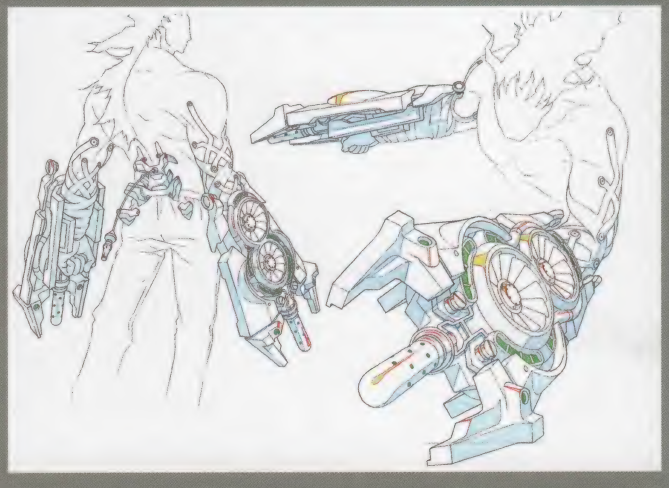






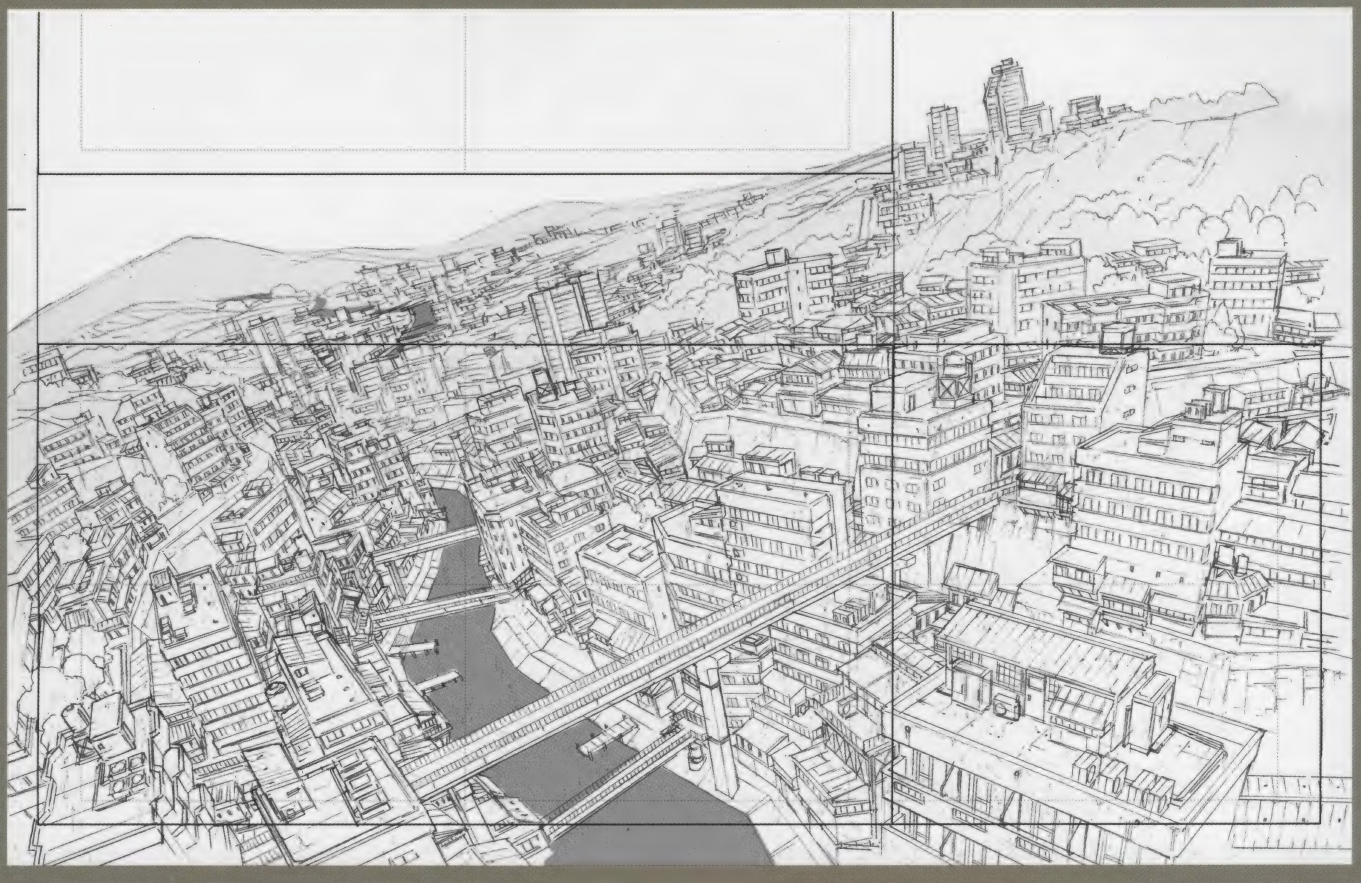


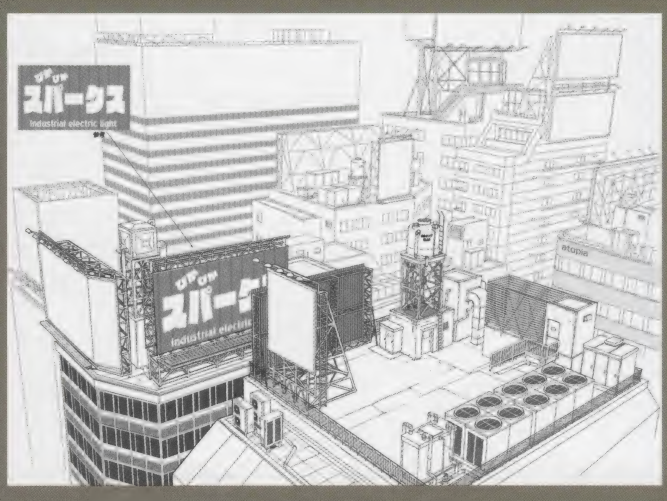






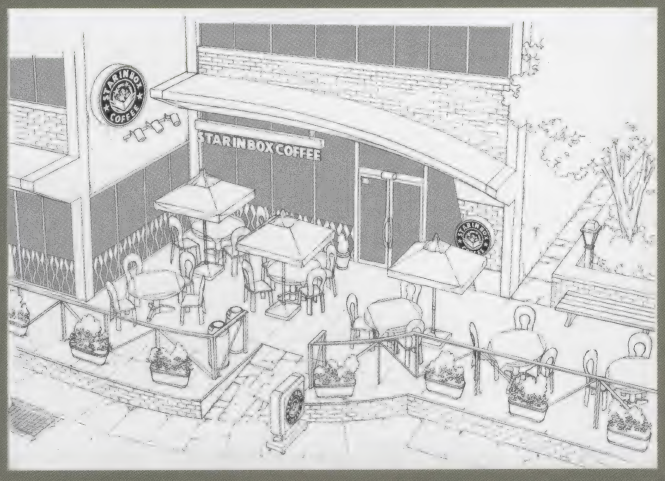

099
book

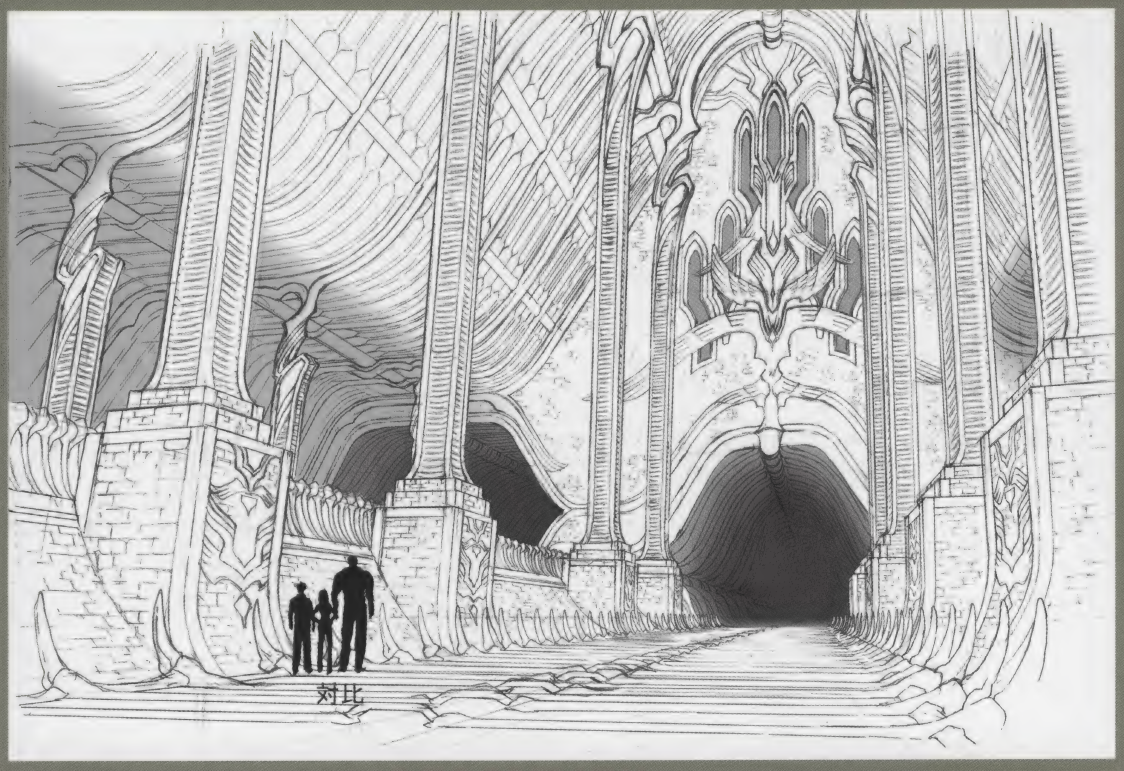


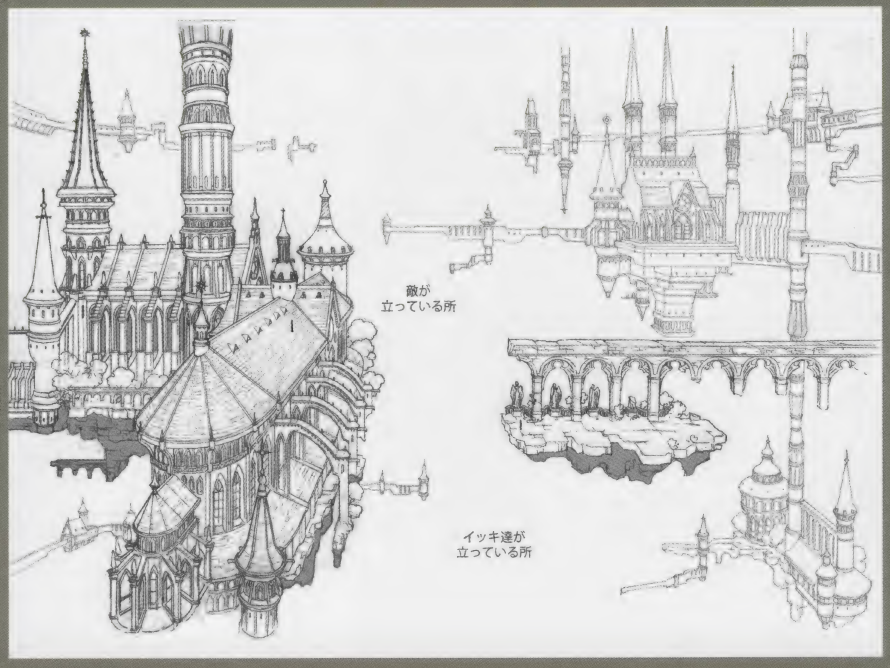

スパークス
Industrial electric light

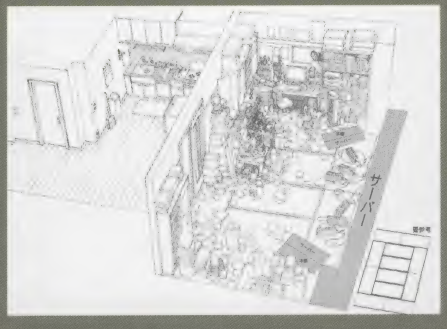



STAR IN BOX COFFEE


STAR IN BOX COFFEE


対比

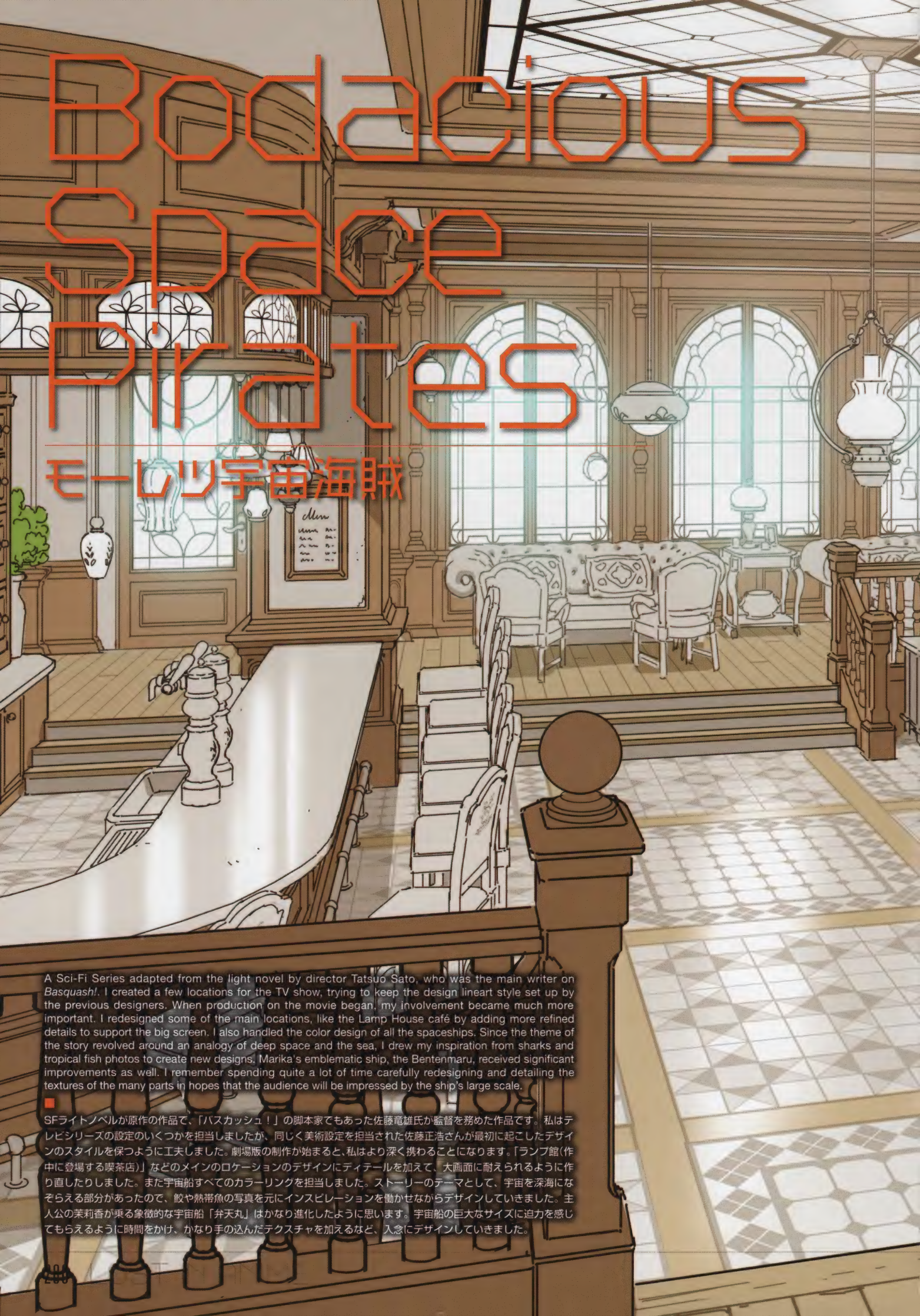

敵が
立っている所
イッキ達が
立っている所


サーバー



Bodacious Space Pirates

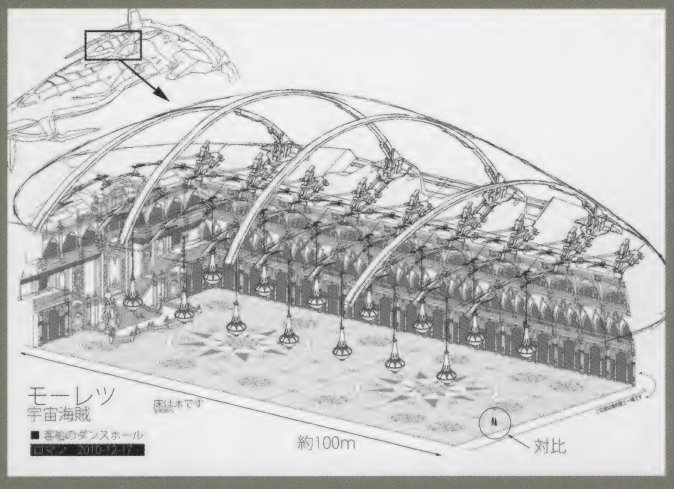
モーレツ宇宙海賊

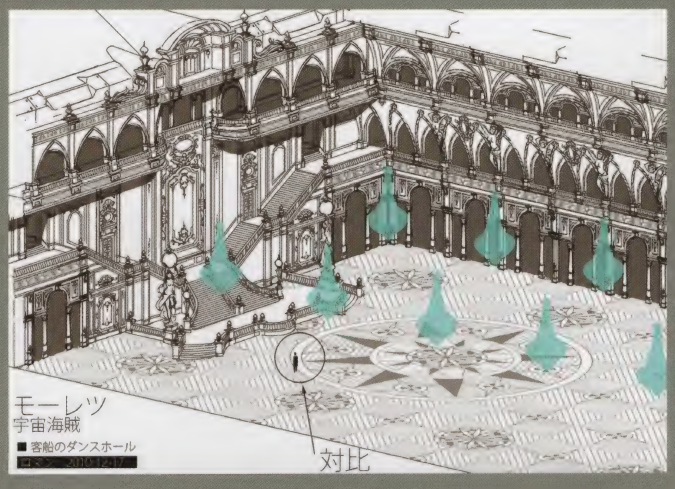


A Sci-Fi Series adapted from the light novel by director Tatsuo Sato, who was the main writer on *Basquash!*. I created a few locations for the TV show, trying to keep the design lineart style set up by the previous designers. When production on the movie began, my involvement became much more important. I redesigned some of the main locations, like the Lamp House café by adding more refined details to support the big screen. I also handled the color design of all the spaceships. Since the theme of the story revolved around an analogy of deep space and the sea, I drew my inspiration from sharks and tropical fish photos to create new designs. Marika's emblematic ship, the Bentenmaru, received significant improvements as well. I remember spending quite a lot of time carefully redesigning and detailing the textures of the many parts in hopes that the audience will be impressed by the ship's large scale.

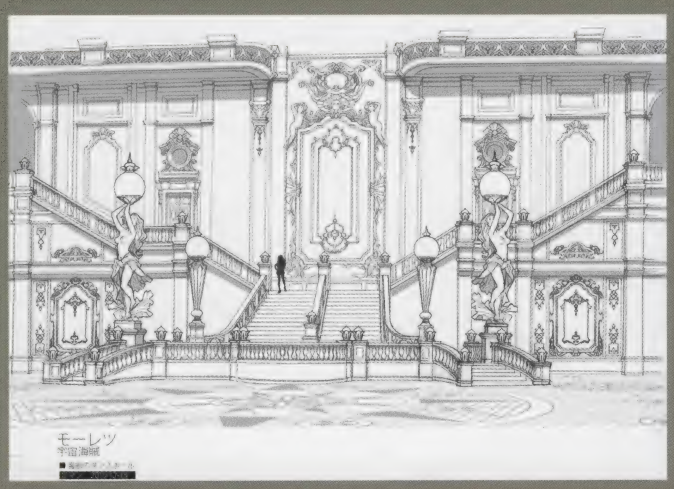
SFライトノベルが原作の作品で、「バスカッシュ！」の脚本家でもあった佐藤竜雄氏が監督を務めた作品です。私はテレビシリーズの設定のいくつかを担当しましたが、同じく美術設定を担当された佐藤正浩さんが最初に起こしたデザインのスタイルを保つように工夫しました。劇場版の制作が始まると、私はより深く携わることになります。「ランプ館（作中に登場する喫茶店）」などのメインのロケーションのデザインにディテールを加えて、大画面に耐えられるように作り直したりしました。また宇宙船すべてのカラーリングを担当しました。ストーリーのテーマとして、宇宙を深海になぞらえる部分があったので、鮫や熱帯魚の写真を元にインスピレーションを働かせながらデザインしていきました。主人公の茉莉香が乗る象徴的な宇宙船「弁天丸」はかなり進化したように思います。宇宙船の巨大なサイズに迫力を感じてもらえるように時間をかけ、かなり手の込んだテクスチャを加えるなど、入念にデザインしていきました。

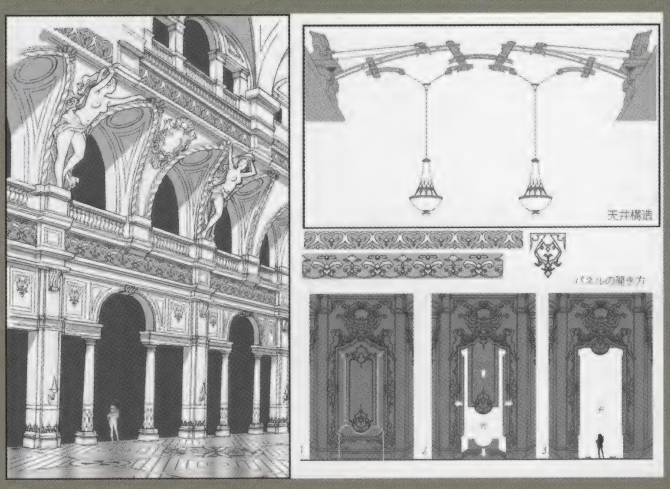



モーレツ
宇宙海賊
約100m
対比


モーレツ
宇宙海賊
■ 客船のダンスホール
対比



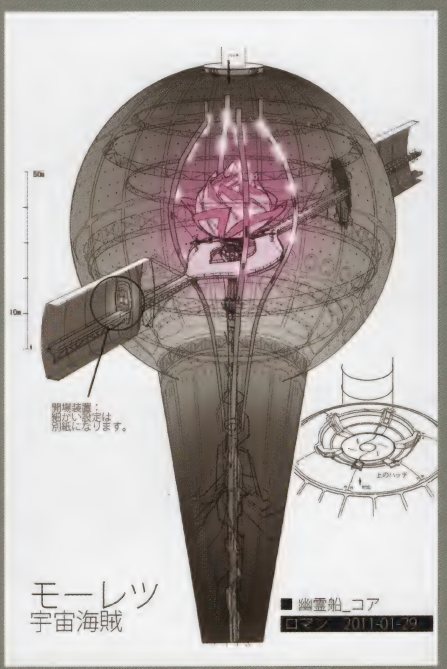

モーレツ
宇宙海賊

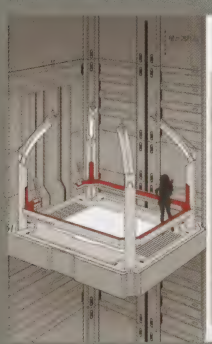

天井構造
パネルの張り方

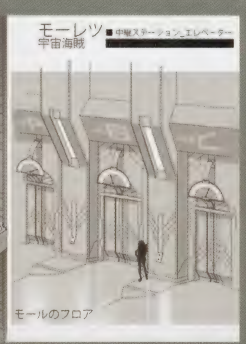


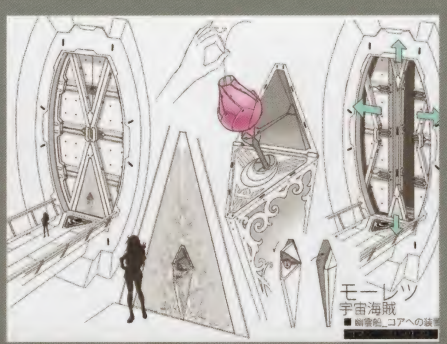

モーレツ
宇宙海賊

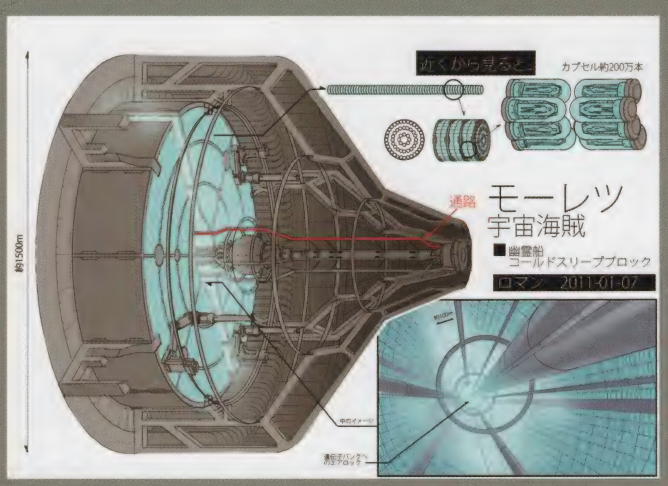

モーレツ
宇宙海賊


モーレツ
宇宙海賊
■幽霊船_コア
ロマン 2011-01-29




モーレツ
宇宙海賊
■中層ステーション_エレベーター
モールのフロア


モーレツ
宇宙海賊


近くから見ると…
カプセル約200万本
通路
モーレツ
宇宙海賊
■幽霊船
コールドスリープブロック
ロマン 2011-01-07
約1500m


モーレツ
宇宙海賊
■幽霊船
遺伝子バンク
ロマン 2011-01-07
近くから見ると…

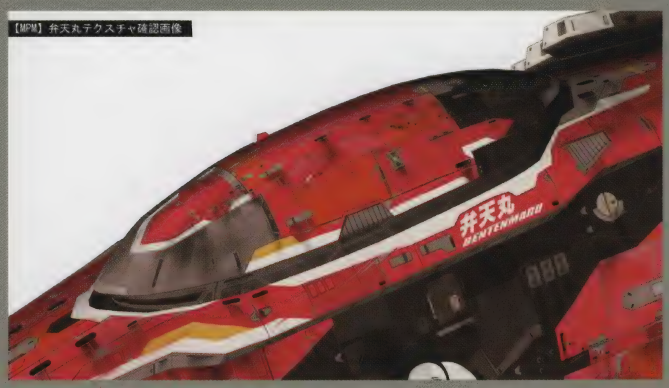
弁天丸メカデザイン：鷲尾直広

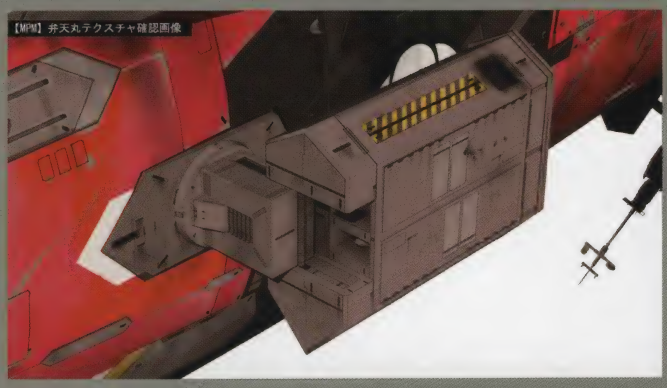
【MPM】弁天丸テクスチャ確認画像



【MPM】弁天丸テクスチャ確認画像











弁天丸のシャトル　イメージボード
ロマン・トマ　　2013/10/09

メカデザイン：鷲尾直広


【MPM】強襲艇 イメージボード参考画像 (2013/09/30)
メカデザイン：鈴木雅久
強襲艇 イメージボード
ロマン・トマ 2013/10/12
ヒートブレードエッジ
＊ CGのラインを何本か消しましたので
注意してください。
この面にも模様が入ります。
切り替えしのボードを参考にしてください。

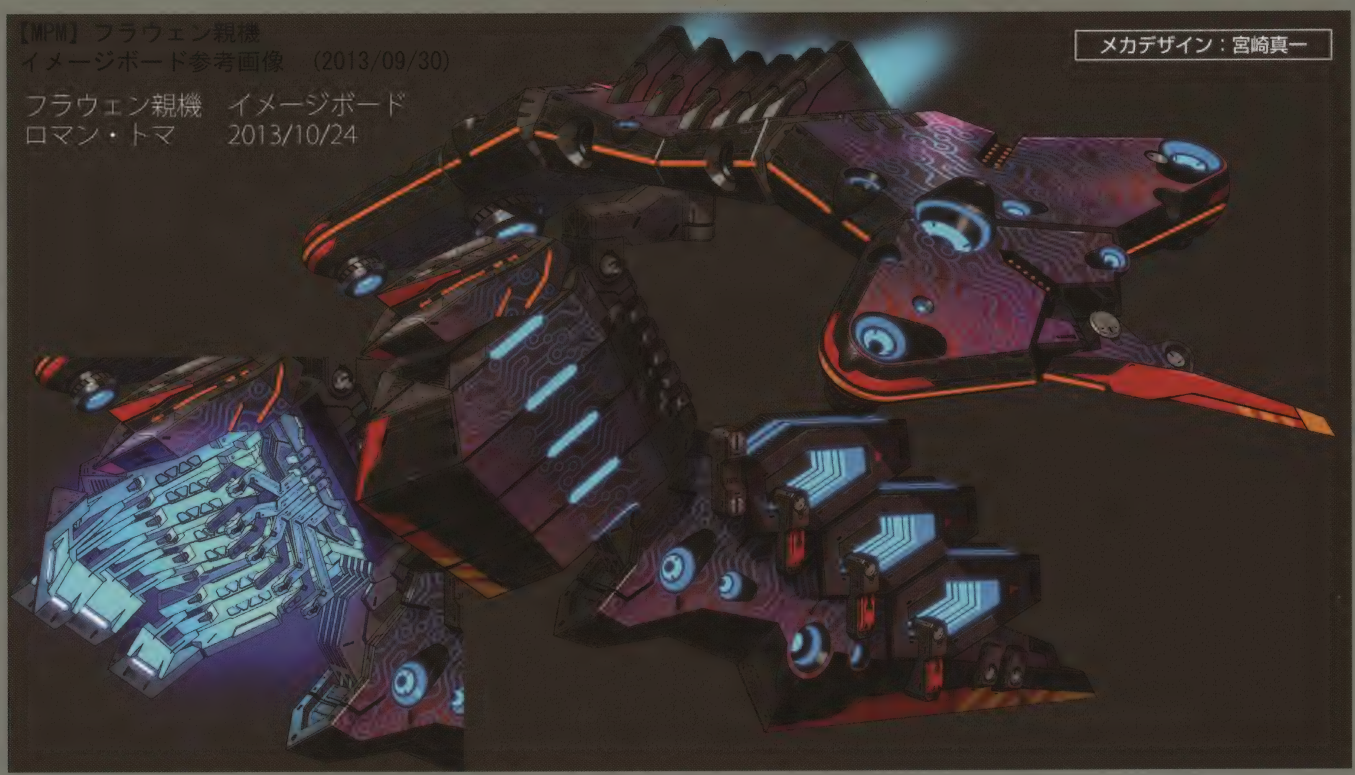





【MPM】戦艦 イメージボード参考画像 (2013/09/30)
メカデザイン：鈴木雅久
戦艦 イメージボード
ロマン・トマ 2013/10/04
この面にも模様が入ります。
切り替えしのボードを参考にしてください。



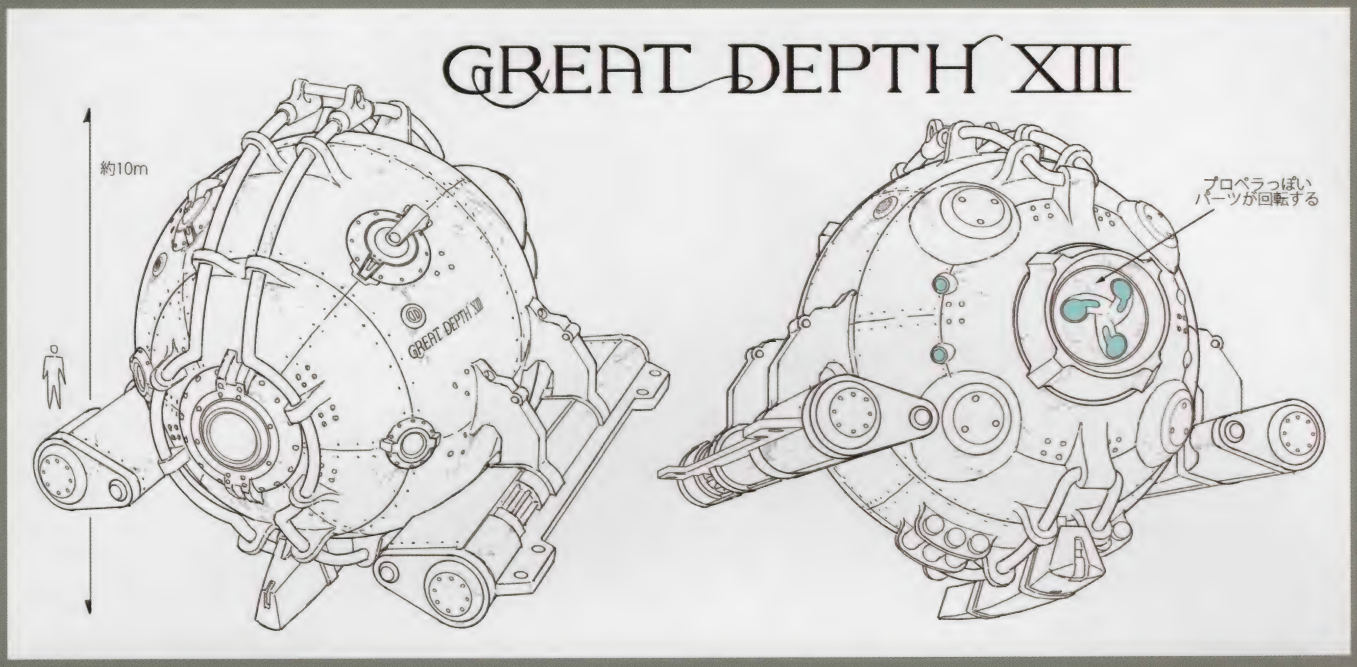

メカデザイン：鈴木雅久


【MPM】フラウェン親機
イメージボード参考画像　(2013/09/30)
フラウェン親機　イメージボード
ロマン・トマ　2013/10/24
メカデザイン：宮崎真一



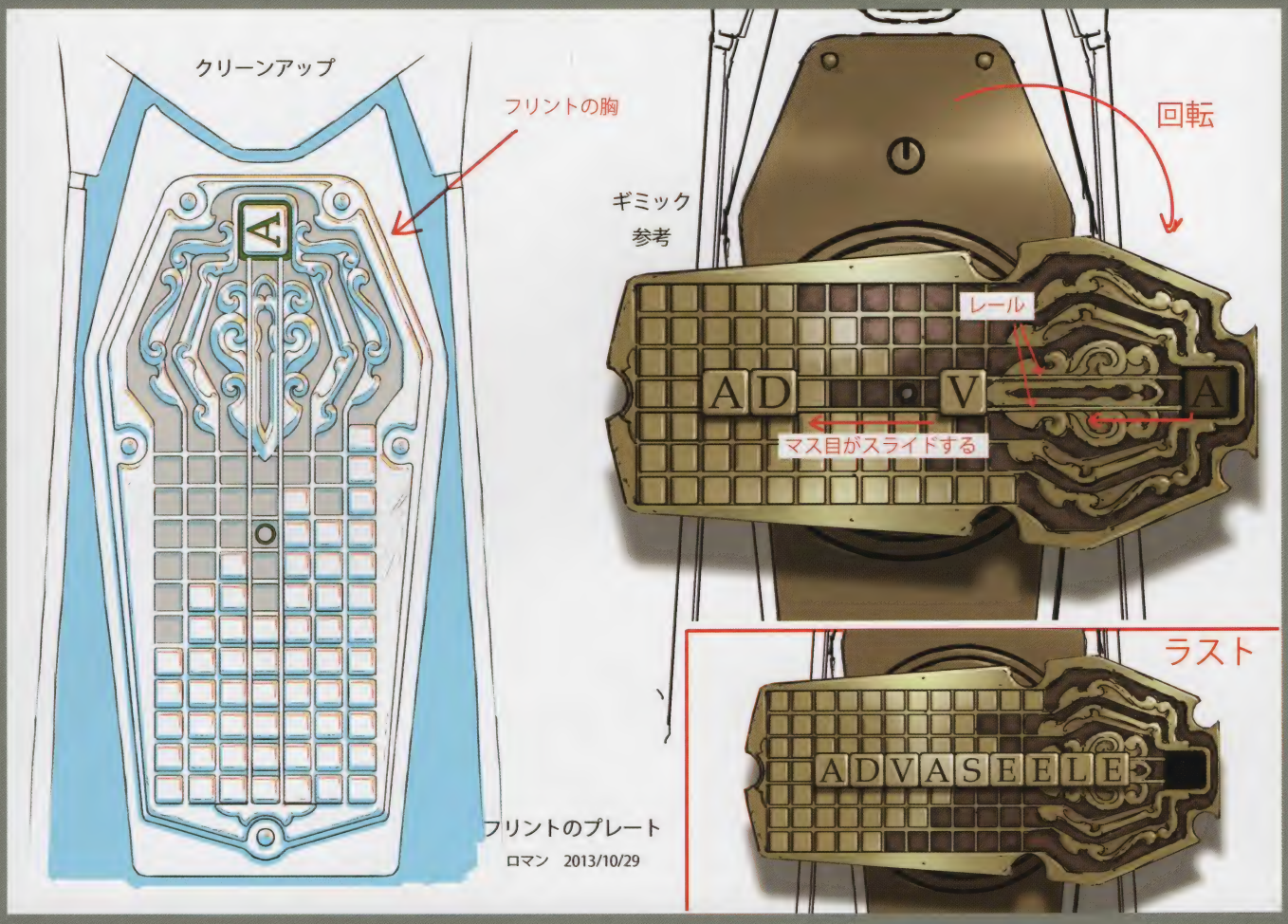

メカデザイン：宮崎真一


メカデザイン：寺岡賢司


GREAT DEPTH XIII
約10m
プロペラっぽい
パーツが回転する


【MP4】グレートデプス イメージボード参考画像 (2013/09/30)
グレートデプス イメージボード
ロマン・トマ 2013/10/07
このラインは
テクスチャー描き
でお願いします。
GREAT DEPTH XIII


【MP4】グレートデプス イメージボード参考画像 (2013/09/30)
グレートデプス イメージボード
ロマン・トマ 2013/10/07
このラインは
テクスチャー描き
でお願いします。

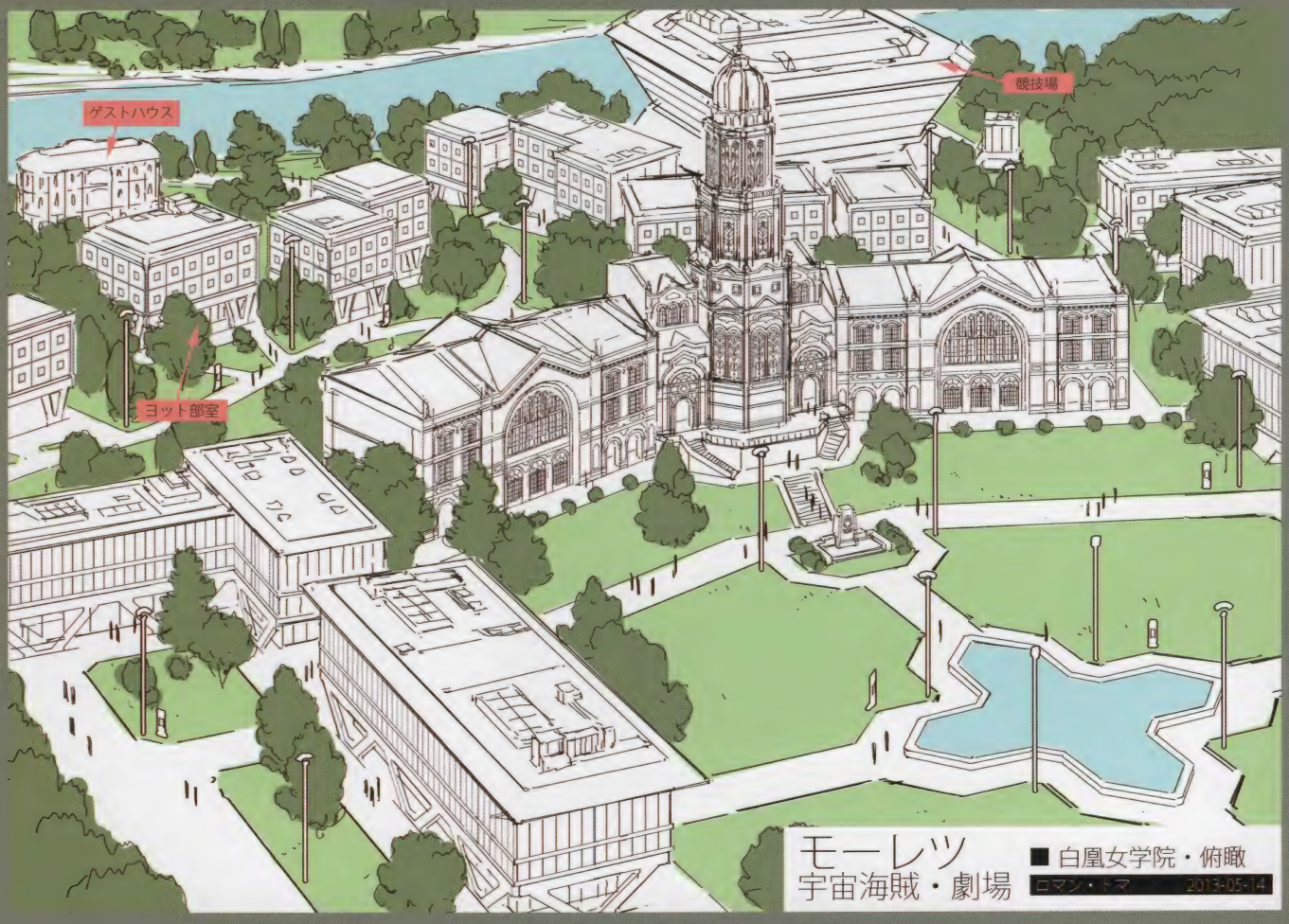

クリーンアップ
フリントの胸
A
ギミック
参考
回転
レール
AD V A
マス目がスライドする
ラスト
ADVASEELE
フリントのプレート
ロマン 2013/10/29


パターン1
銀河パス
ULTIMATE
パターン2
銀河パス
ULTIMATE
モーレツ
宇宙海賊・劇場

モーレツ
宇宙海賊・劇場

■ 白凰女学院
ロマン・トマ 2013-05-17



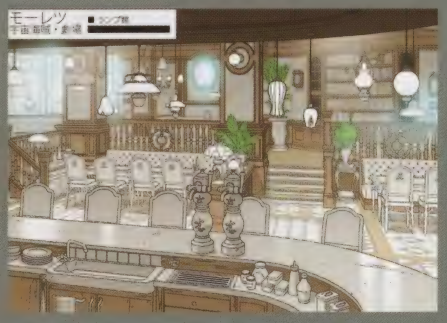


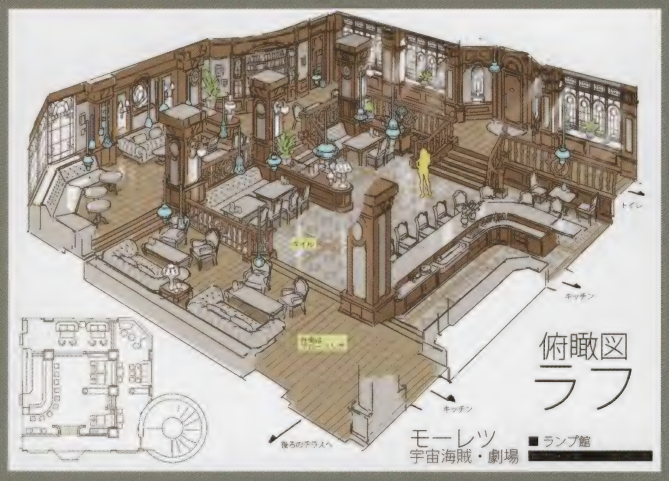
モーレツ
宇宙海賊・劇場

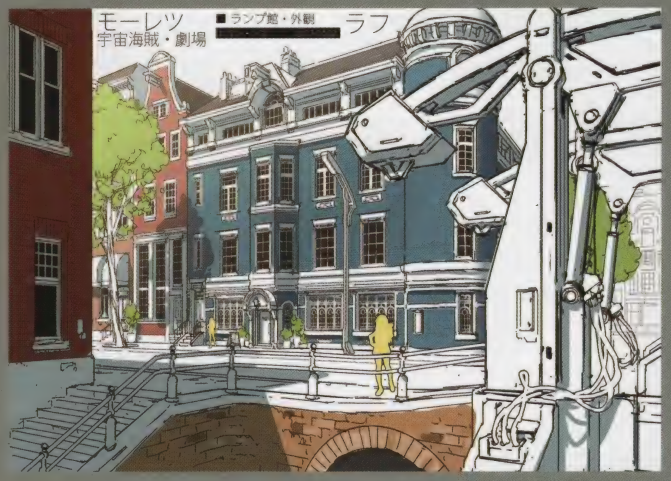
■ 白凰女学院・俯瞰
ロマン・トマ 2013-05-14

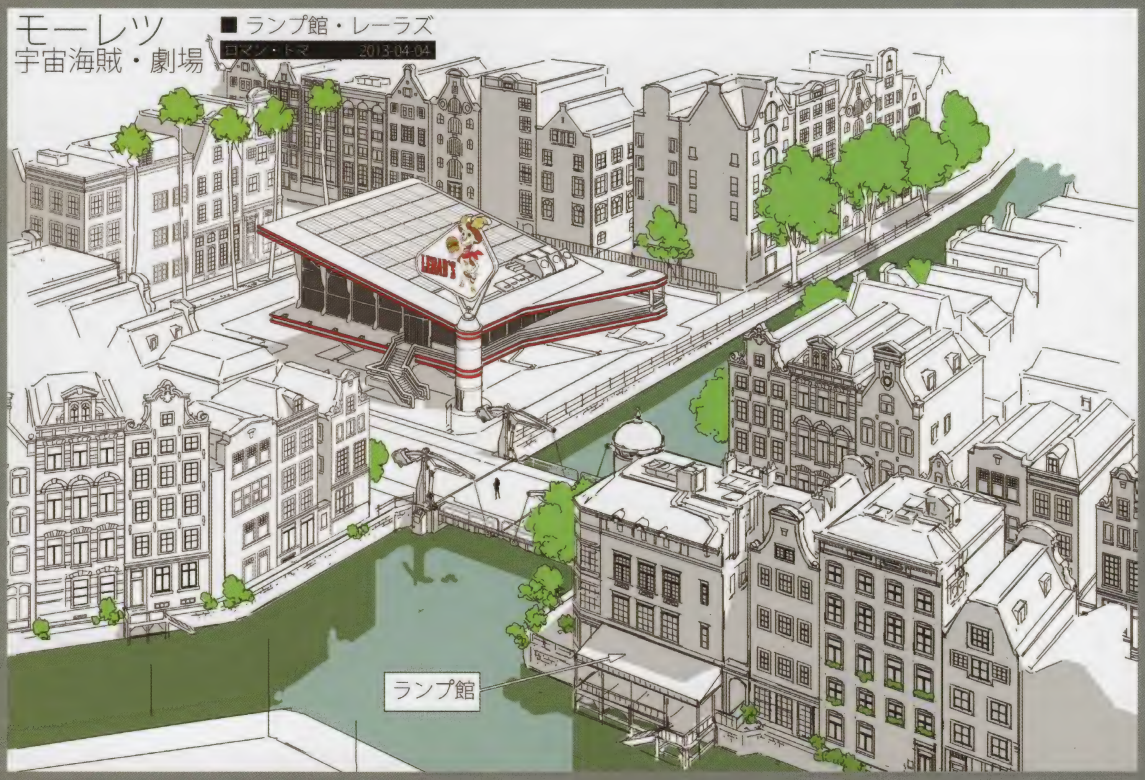

カウンターの椅子
高めに
モーレツ
宇宙海賊・劇場
■ランプ館
ラフ

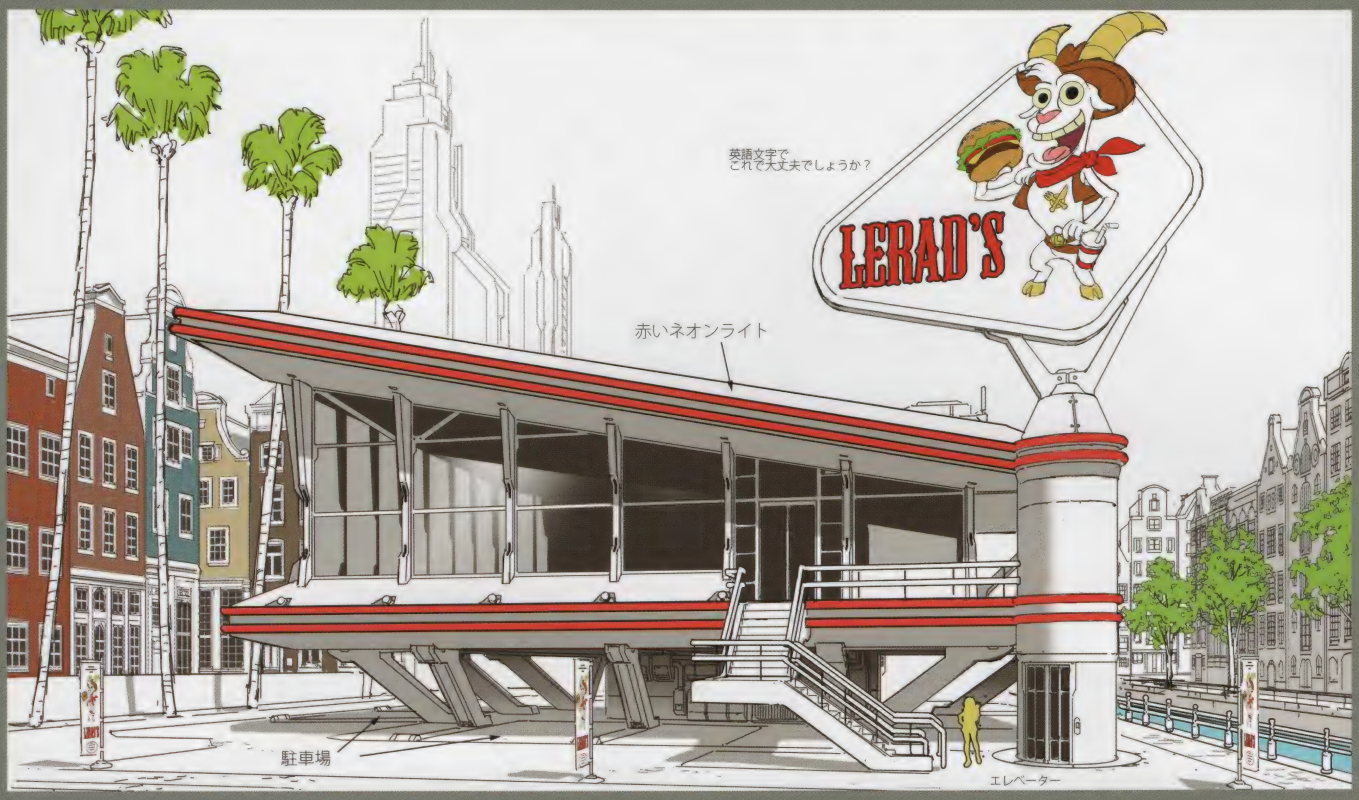

モーレツ
宇宙海賊・劇場

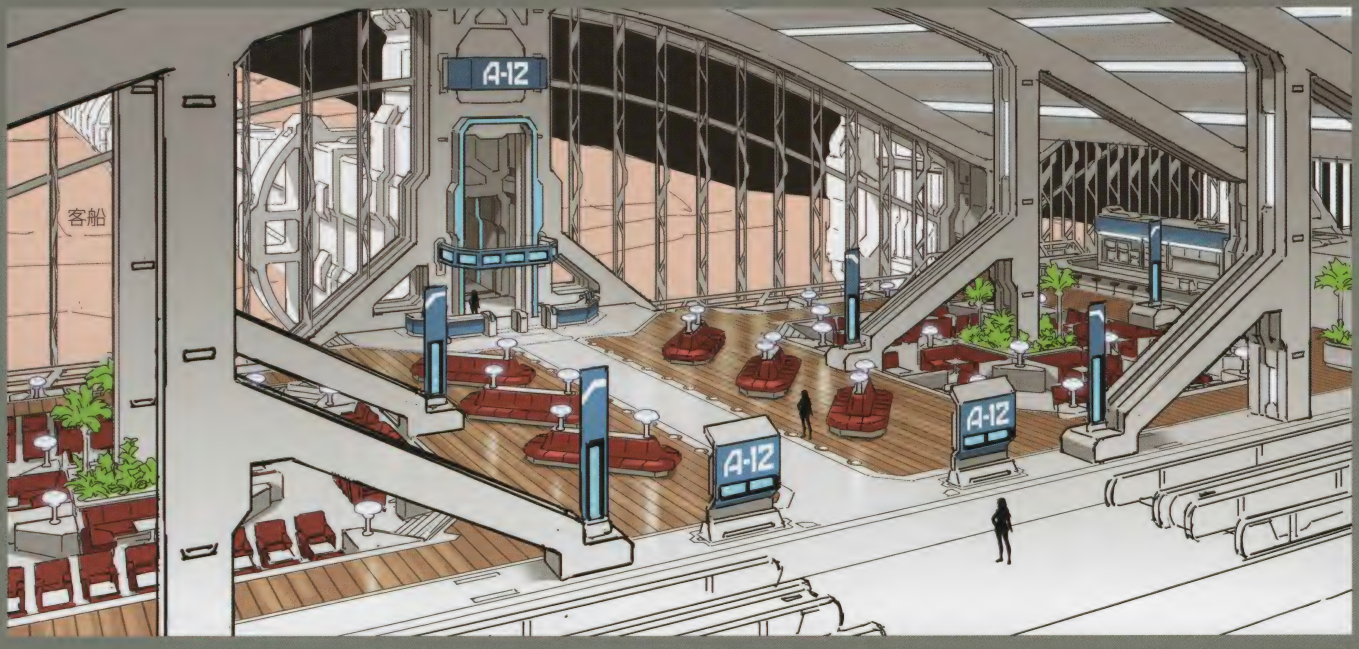

モーレツ
宇宙海賊・劇場

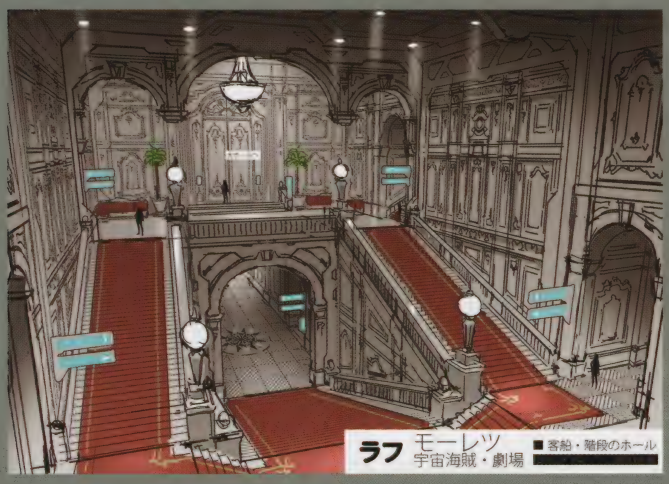

俯瞰図
ラフ
モーレツ
宇宙海賊・劇場
■ランプ館


モーレツ
宇宙海賊・劇場
■ランプ館・外観
ラフ


モーレツ
宇宙海賊・劇場
■ランプ館・レーラズ
ランプ館

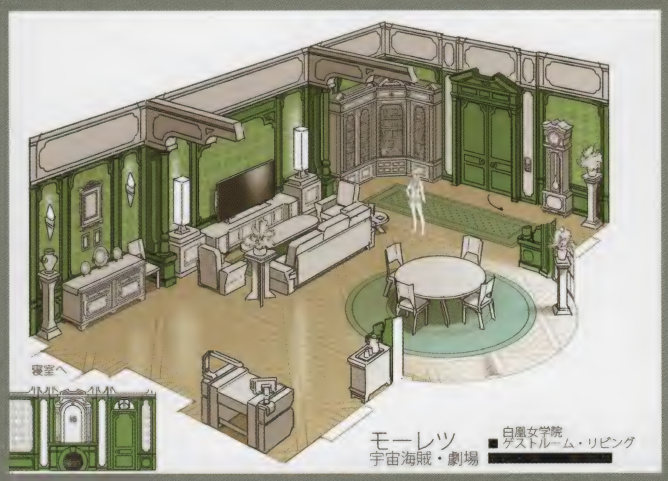

英語文字で
これで大丈夫でしょうか？
LERAD'S
赤いネオンライト
駐車場
エレベーター

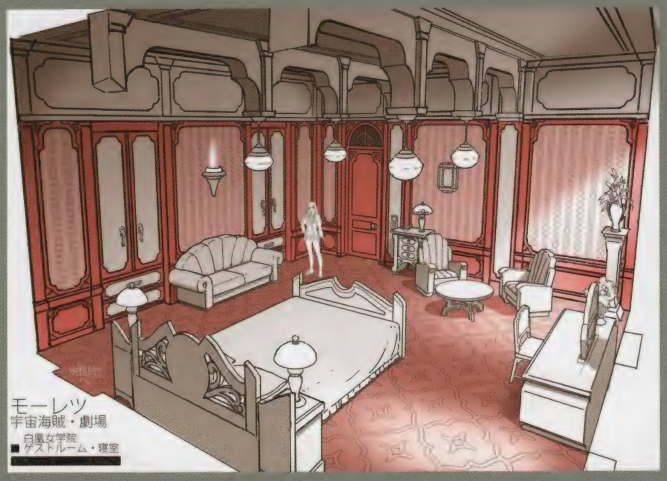

客船
A-12
A-12
A-12

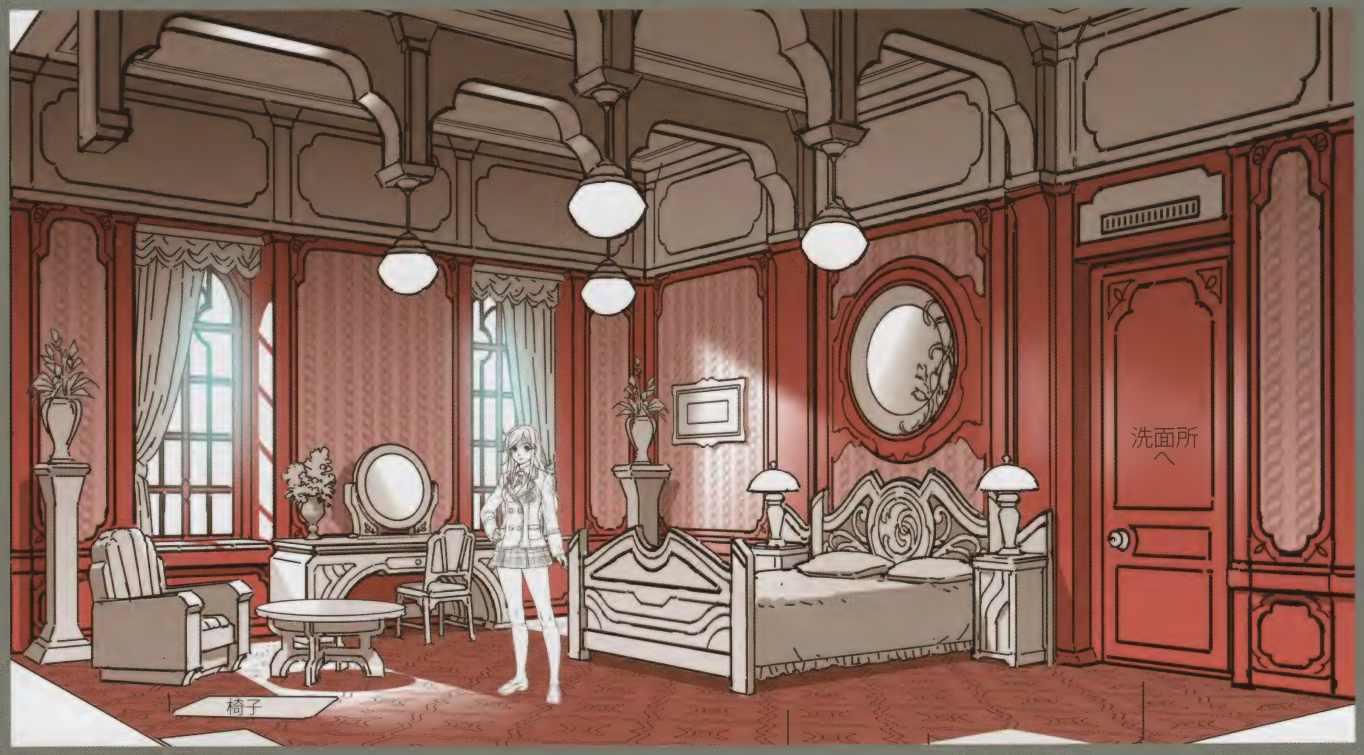

ラフ モーレツ宇宙海賊・劇場 ■客船・階段のホール


ラフ モーレツ宇宙海賊・劇場 ■客船・廊下


寝室へ

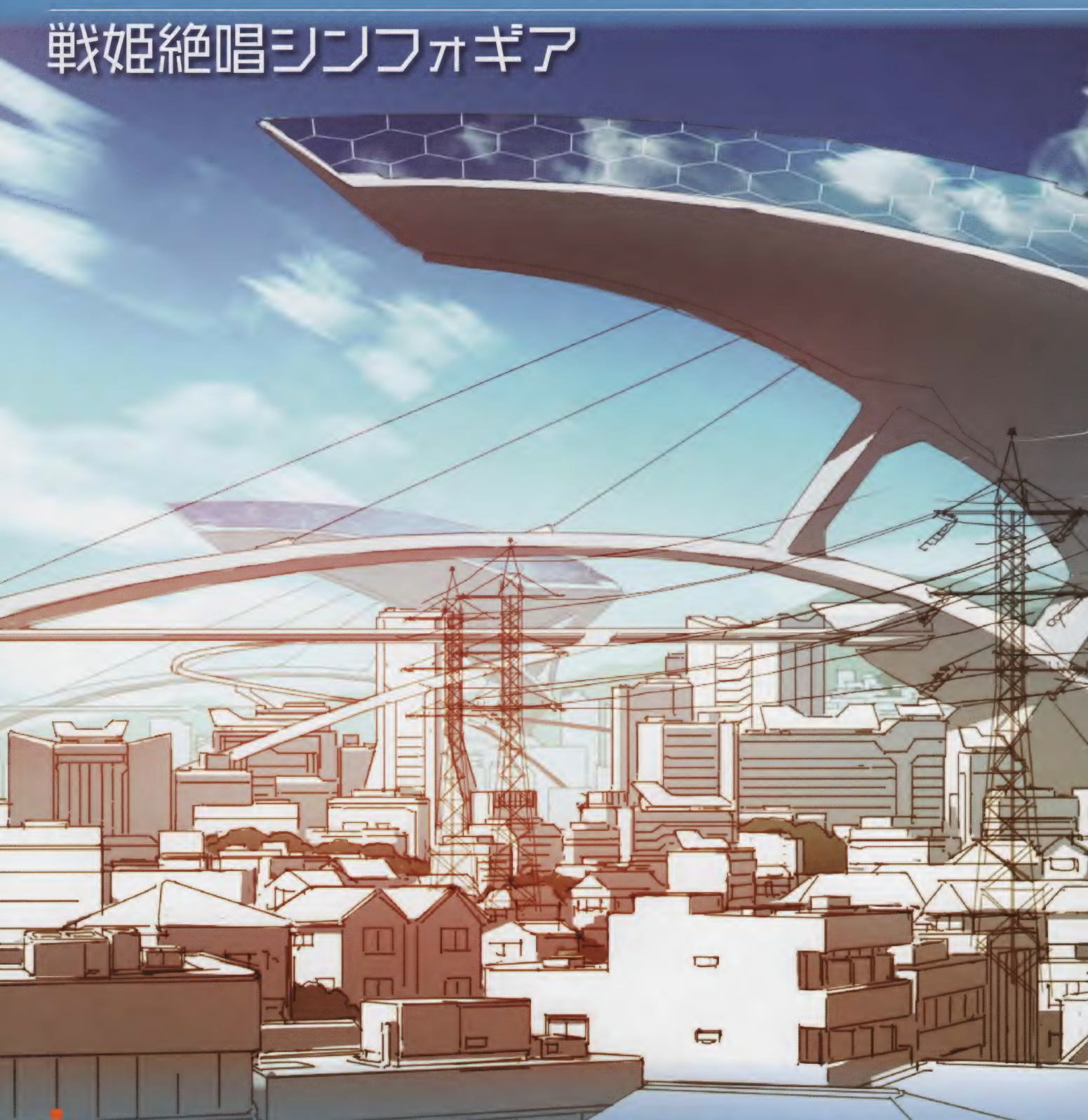

寝室へ
モーレツ
宇宙海賊・劇場
■白鳳女学院
ゲストルーム・リビング


モーレツ
宇宙海賊・劇場
■白鳳女学院
ゲストルーム・寝室


洗面所
へ
椅子

SYMPHOGE

戦姫絶唱シンフォギア

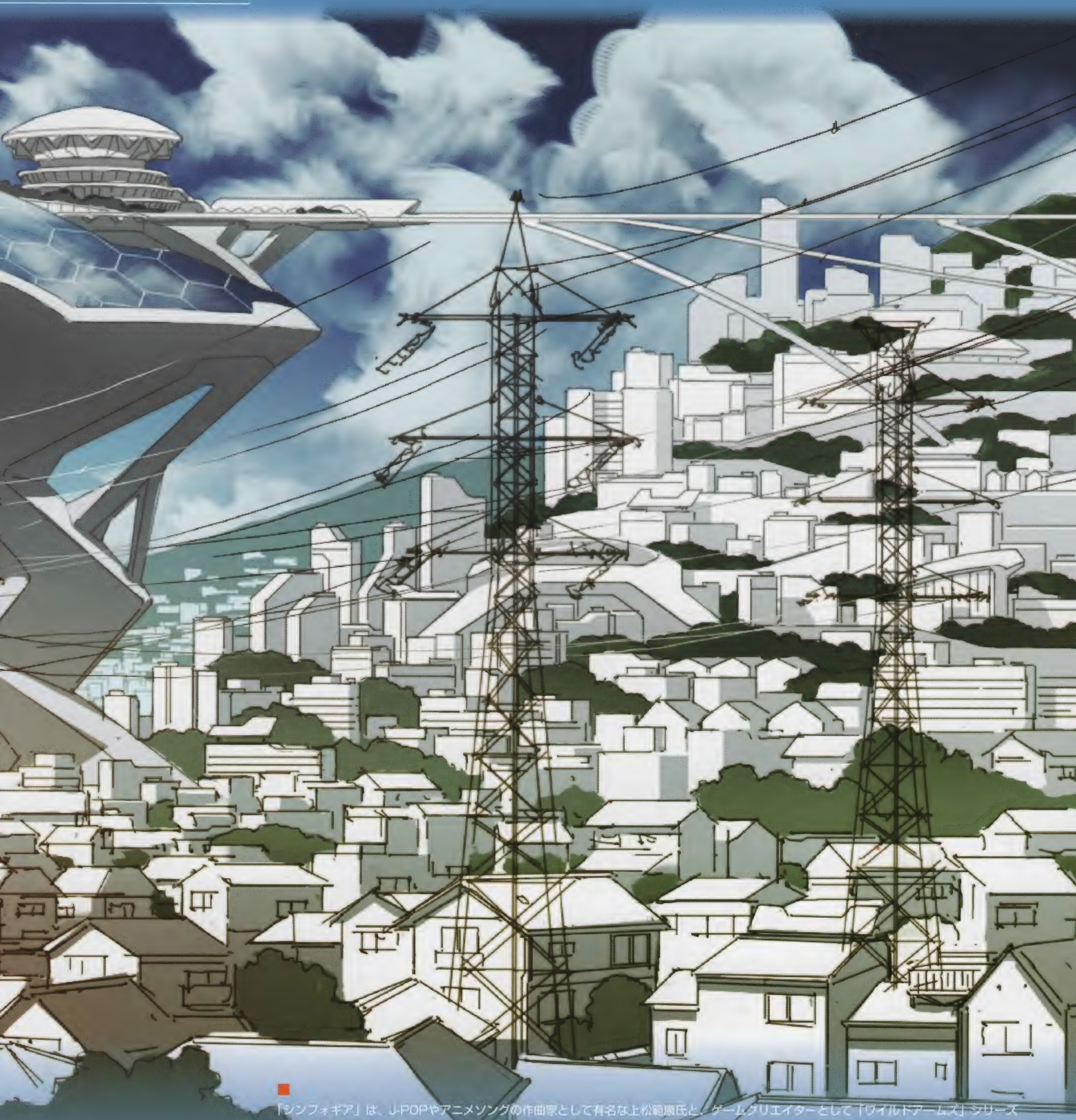


Symphogear is a TV anime series created by famous J-POP and anime music composer, Noriyasu Agematsu, and video game creator Akifumi Kaneko, known for RPG series *Wild Arms*. I was asked to develop most of the background settings using a mix of contemporary Japan with more advanced technology and futuristic architecture. I drew a myriad of locations, from military bases and research facilities, to old-fashioned high schools, and even ruins of ancient civilizations.

Thanks to its over-the-top action scenes and entertaining songs, *Symphogear* is becoming a great success among anime enthusiasts here in Japan. We are currently producing the third season, *Symphogear GX*, of which I'm working with a younger designer in an attempt to bring fresh ideas and a new energy to the series. I have always tried to strengthen our team by sharing my methods and techniques in conceiving designs, especially to the junior artists. As I mentioned before, a lot of shows are produced here in Japan. Because of this, there is a growing need of new talent and our team's design abilities will be a great help on these projects.

AR

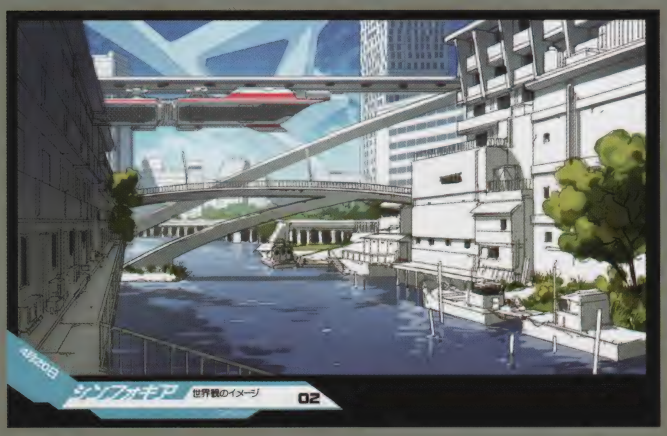
BACKGROUND DESIGNER
フューチャービジュアル



「シンフォギア」は、J-POPやアニメソングの作曲家として有名な上松範康氏と、ゲームクリエイターとして「ワイルドアームズ」シリーズなどのRPGで有名な金子彰史氏によるテレビシリーズのアニメです。私に任されたのは、現代の日本に、より進歩した技術と近未来的な建築を交ぜ合わせたような背景画の設定でした。軍事施設から研究所、歴史を感じさせる学園や古代文明の遺跡など、数々の設定を描きました。

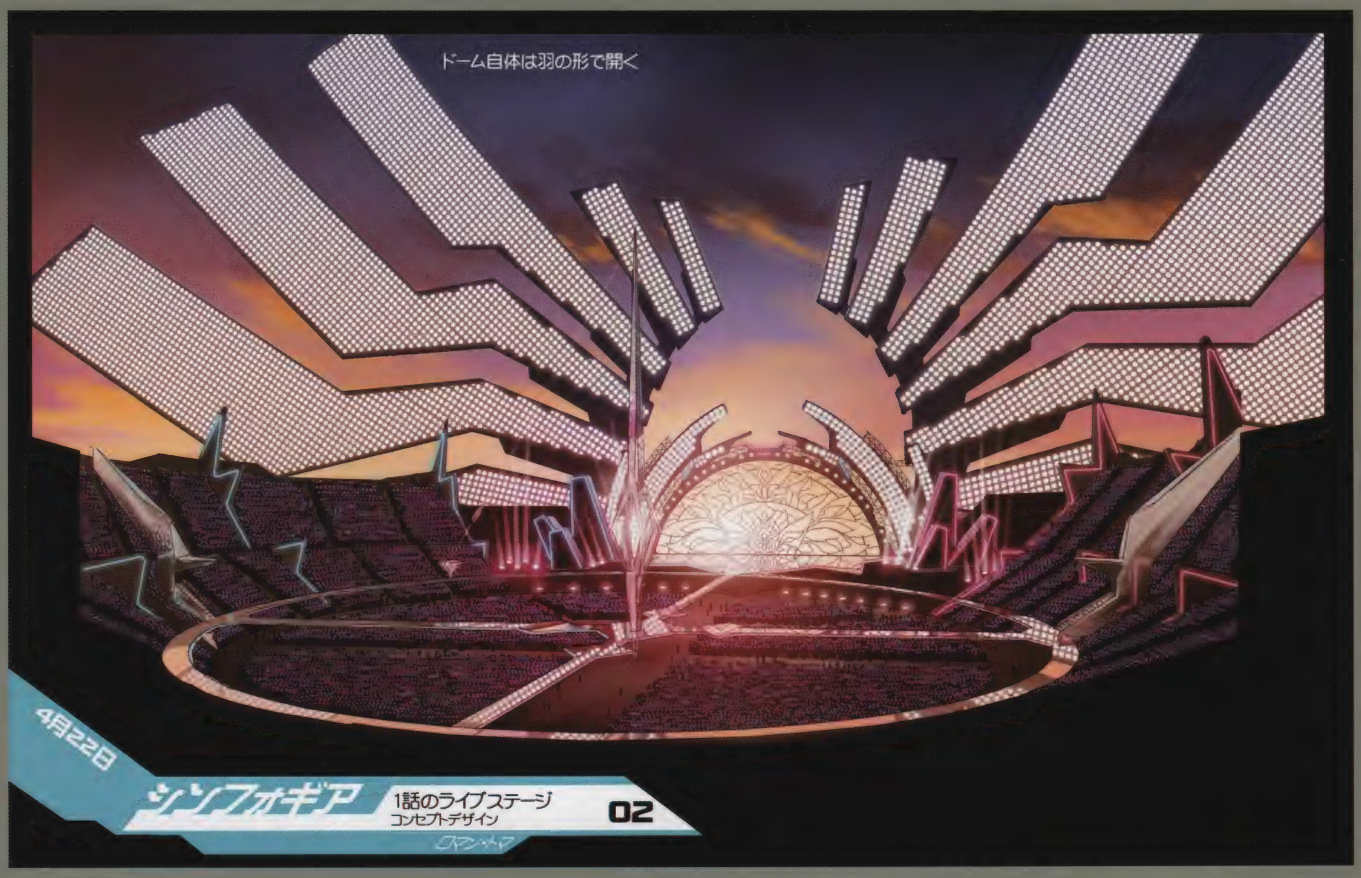
非常に派手なアクションシーンとポップな楽曲のおかげで、「シンフォギア」は日本の熱狂的なアニメファンたちの間で大成功を収めました。今、私たちは第三期にあたる「戦姫絶唱シンフォギアGX」を制作しており、若いデザイナーたちが斬新なアイデアを取り入れ、新しいエネルギーを注ぎ込みながら作業しているところです。現場では、普段から若手に、私なりのデザインの発想手法や技術をシェアしながら彼らを鍛えています。以前も触れましたが、日本では驚くほど数多くの番組が制作されていますので、新しい才能やチームのデザイン能力の向上が日々求められており、それがこのような作品への貢献になっていくのです。

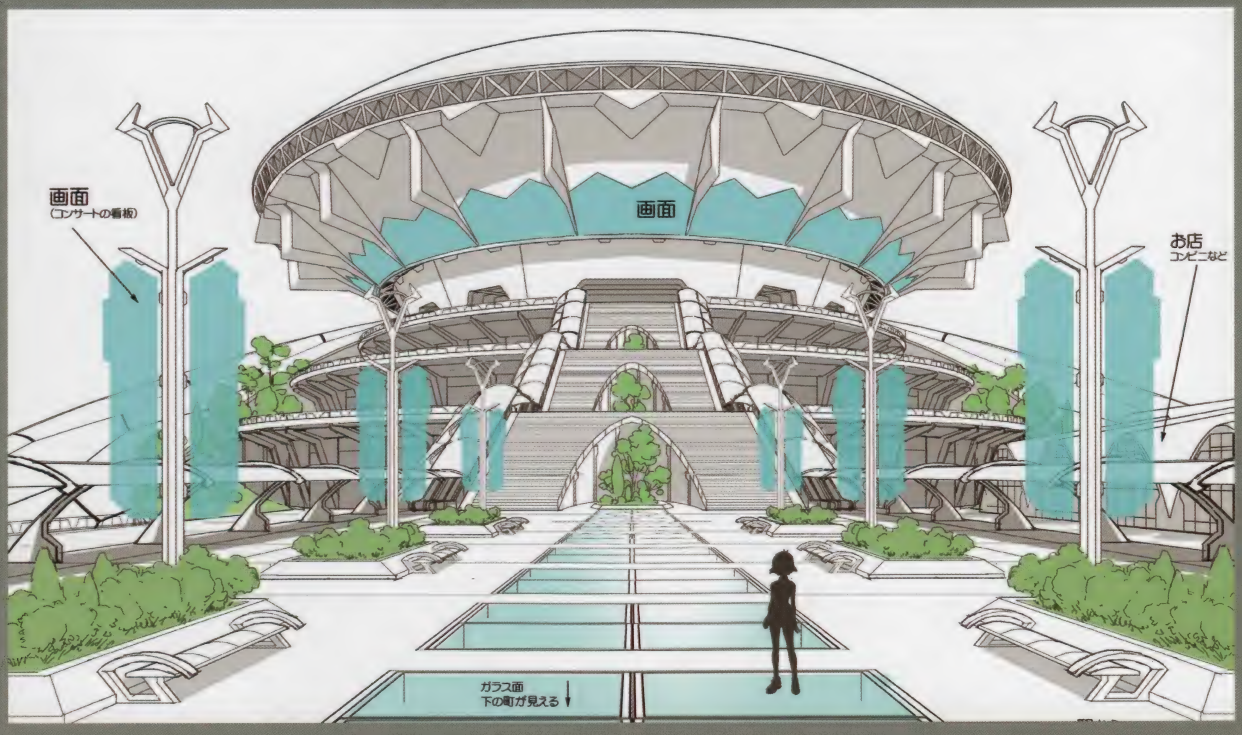

4月21日
シンフォギア
世界観のイメージ
04

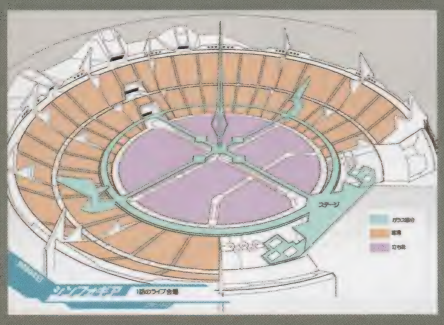

4月20日
シンフォギア
世界観のイメージ
02

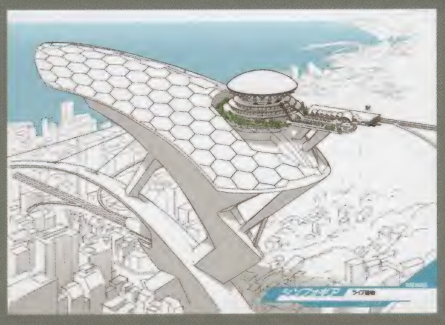

4月21日
シンフォギア
世界観のイメージ
05

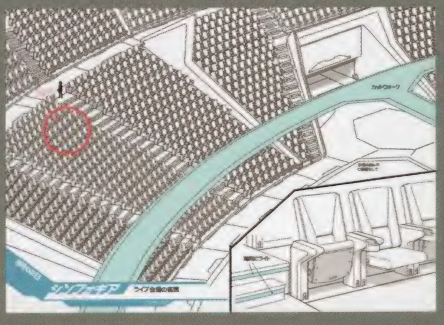

4月20日
シンフォギア
世界観のイメージ
03


ドーム自体は羽の形で開く
4月22日
シンフォギア
1話のライブステージ
コンセプトデザイン
02

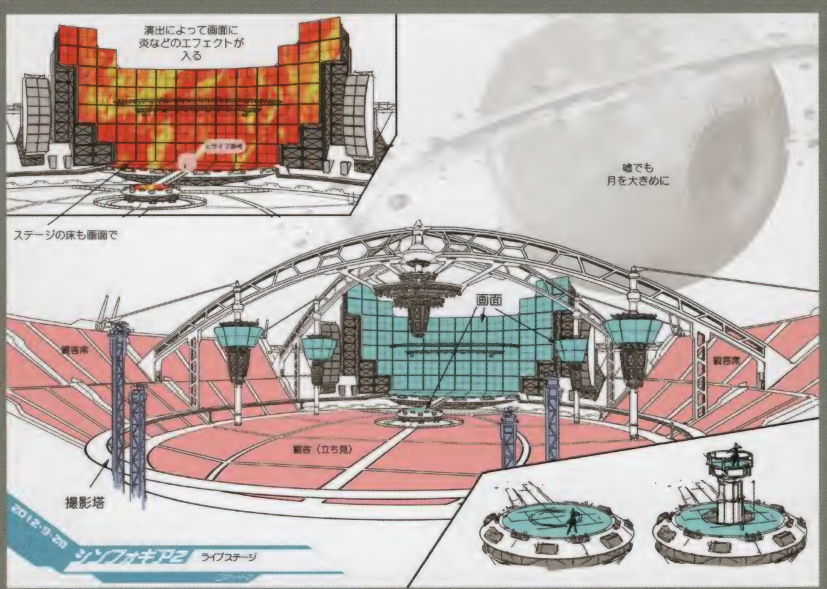

画面
(コンサートの看板)
画面
お店
コンビニなど
ガラス面
下の町が見える





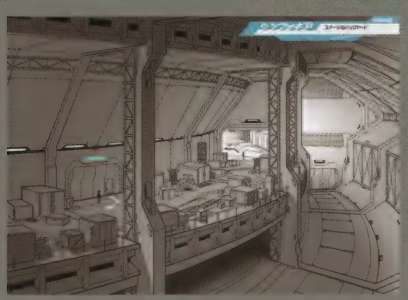


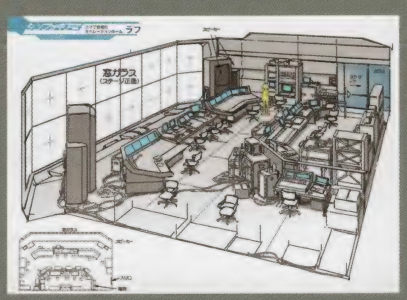



演出によって画面に
炎などのエフェクトが
入る
嘘でも
月を大きめに
ステージの床も画面で
画面
観客席
観客席
観客（立ち見）
撮影塔
2012.9.28
シンフォギア2 ライブステージ

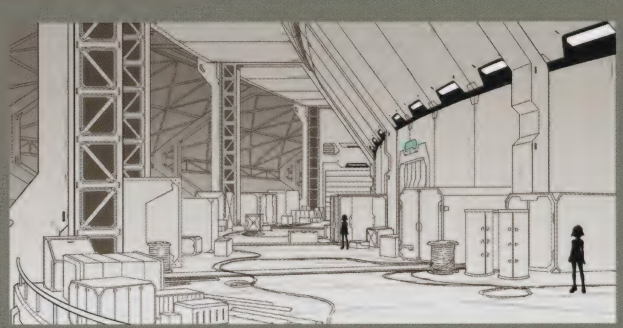


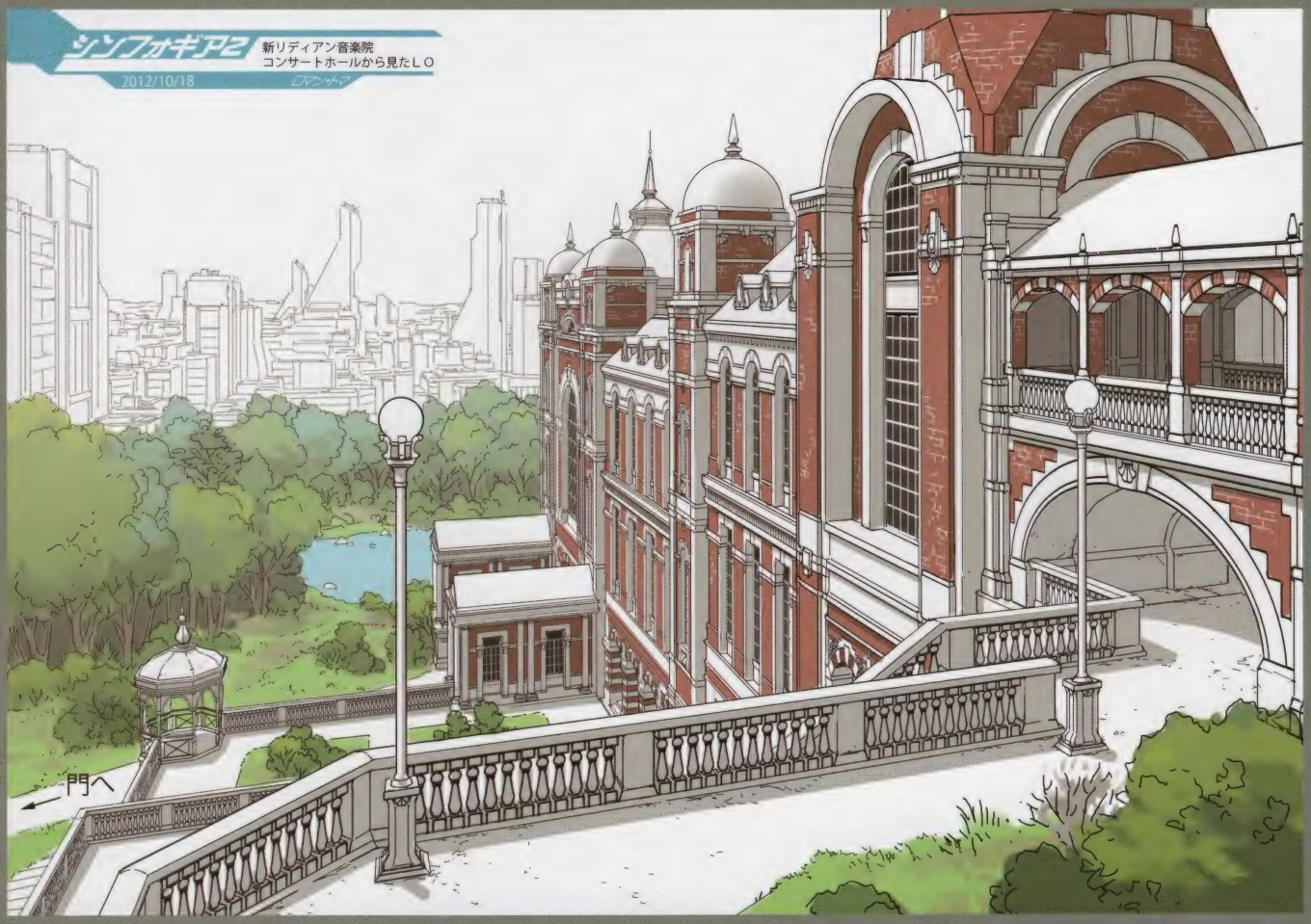


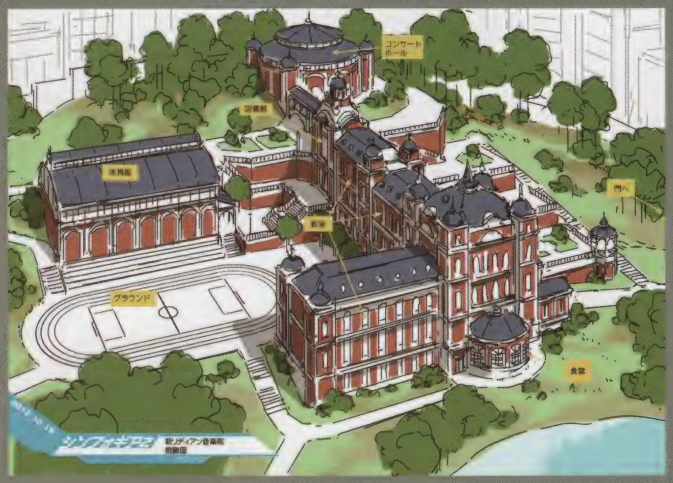


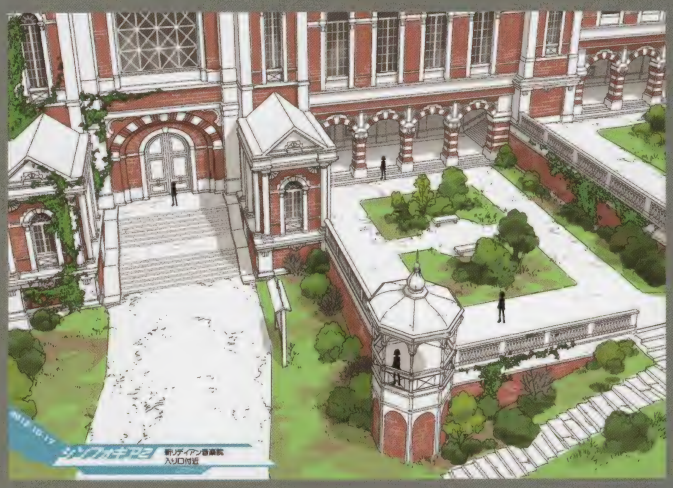



QUEENS of MUSIC
白バック
参考
QUEENS of MUSIC
QUEENS of MUSIC
QUEENS of MUSIC



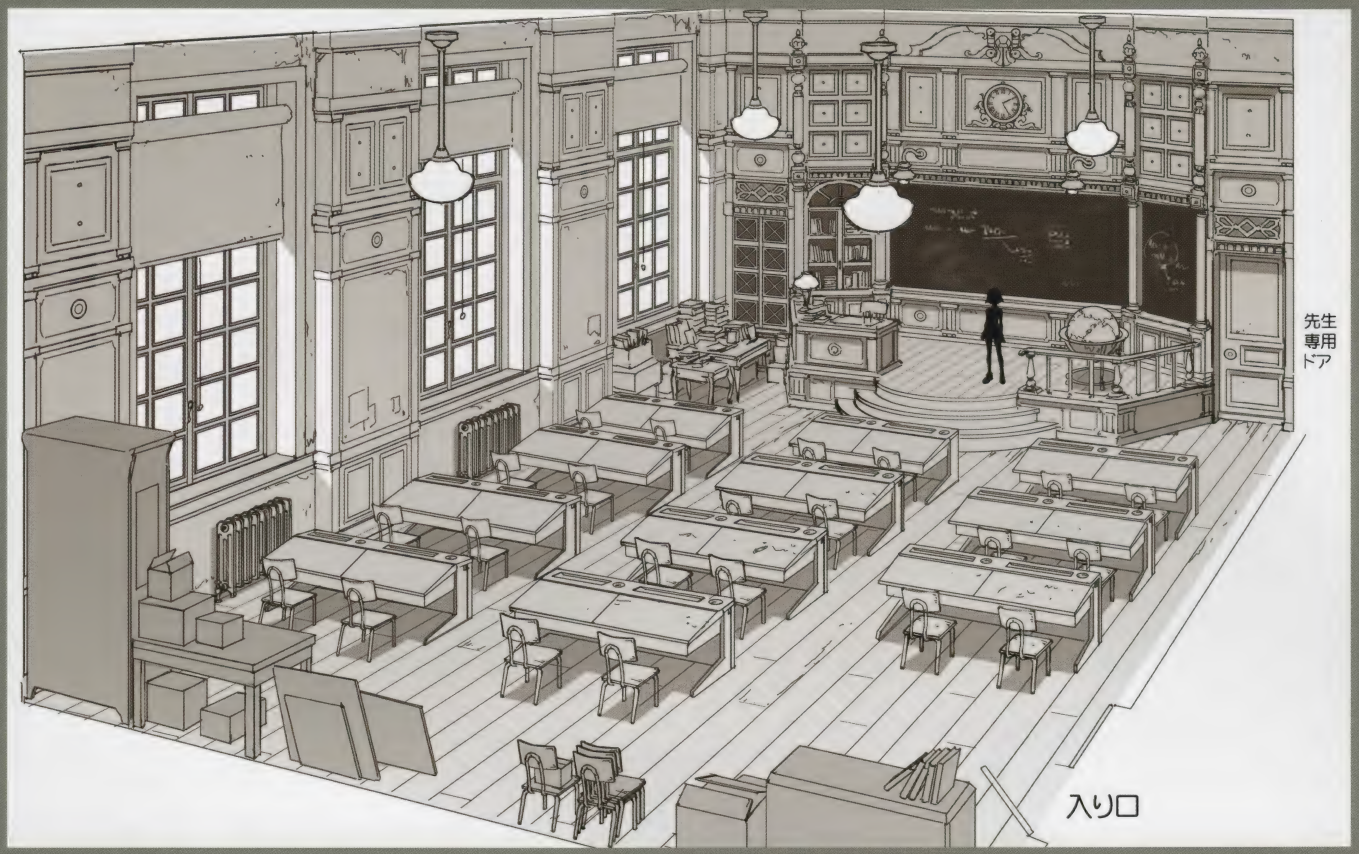

シンフォギアG
新リディアン音楽院
コンサートホールから見たレ○
2012/10/18
門へ

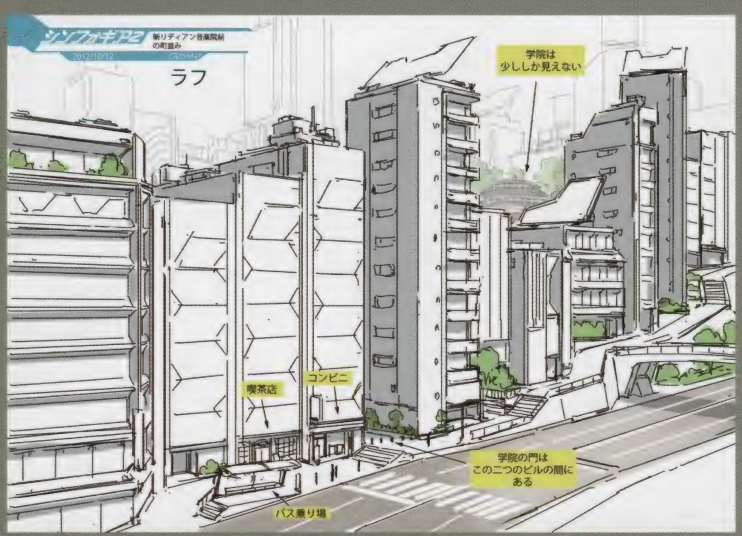

コンサートホール
図書館
生物館
門へ
教室
グラウンド
食堂

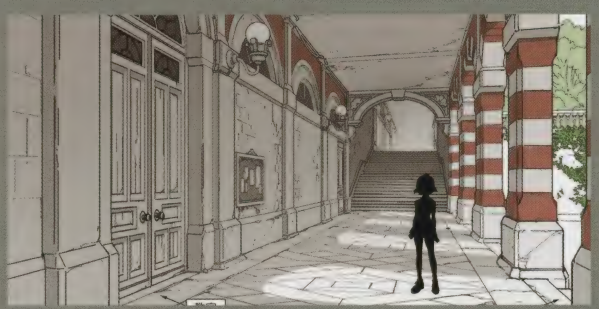


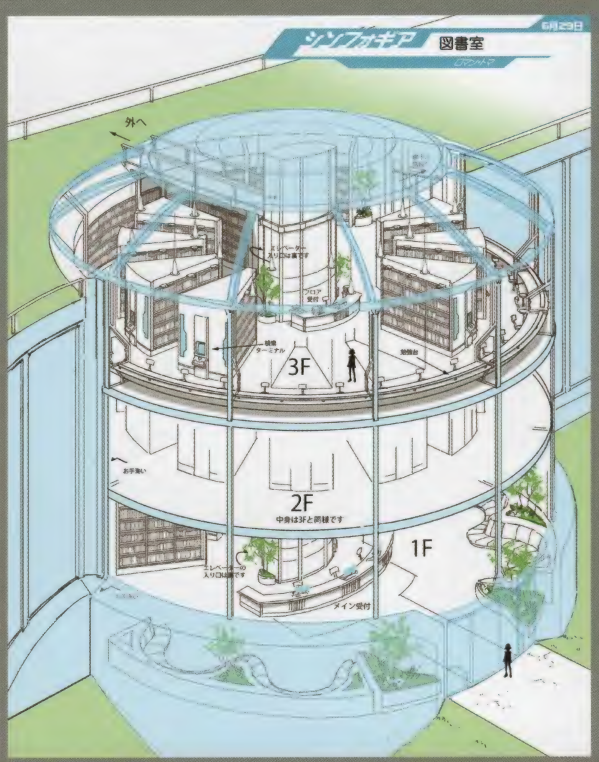

ラフ
コンサートホール
ビル
3段のグラウンド
入口
門
ビル
ビル
ビル
ビル
ビル

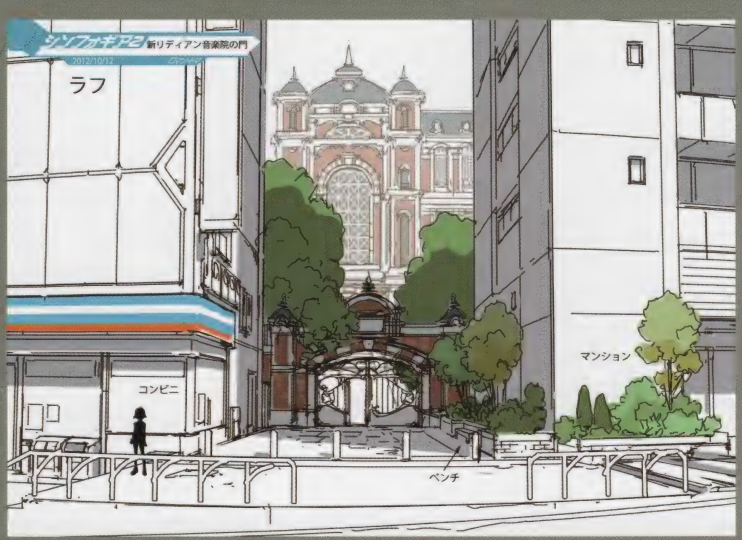


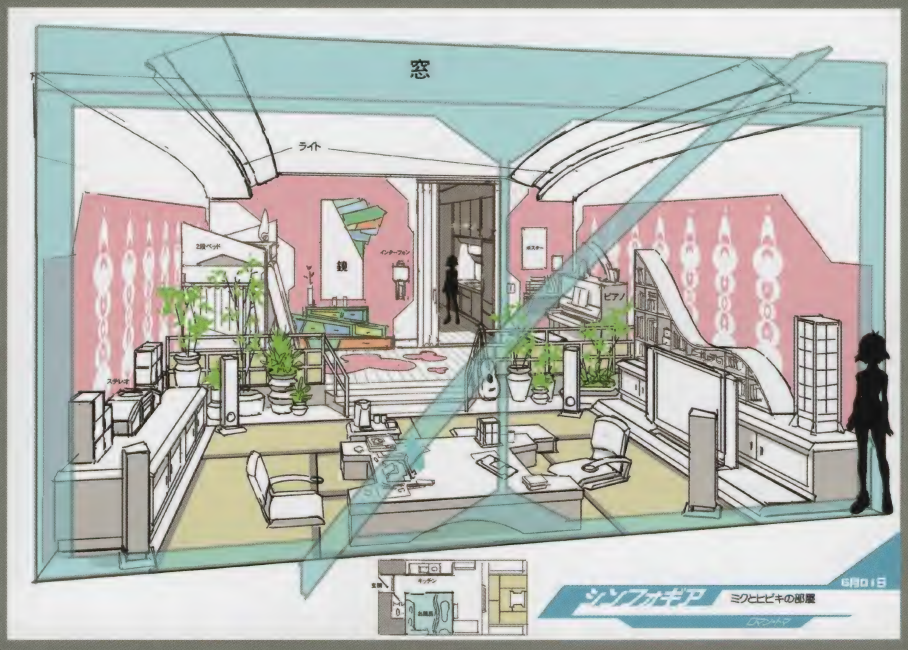

先生
専用
ドア
入り口

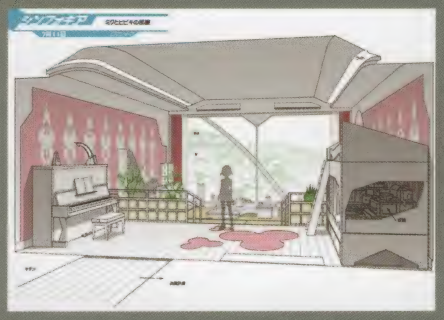

シンフォギア2
新リディアン音楽院
の町並み
2012/10/12
ラフ
学院は
少ししか見えない
喫茶店
コンビニ
学院の門は
この二つのビルの間に
ある
バス乗り場

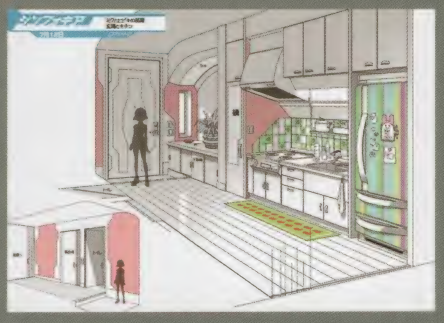


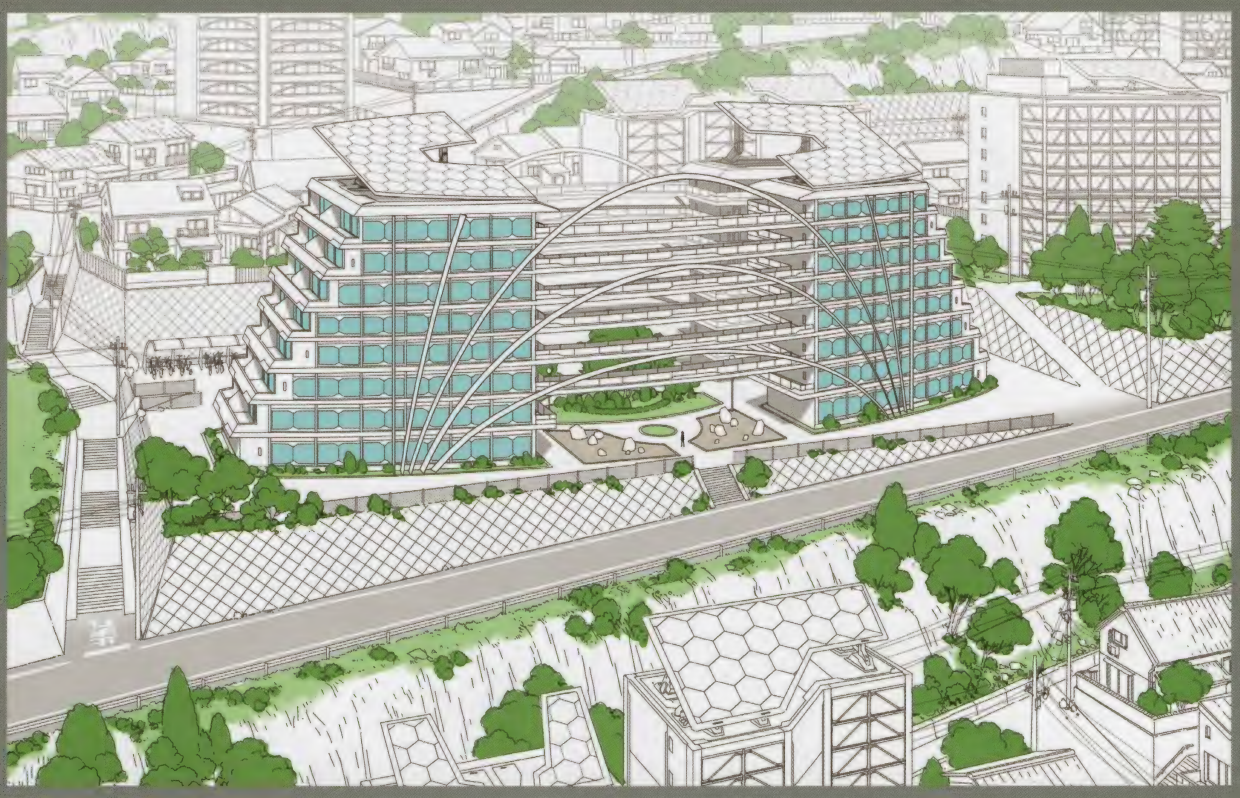

シンフォギア
図書室
6月29日
外へ
3F
2F
中身は3Fと同様です
1F
お手洗い
メイン受付

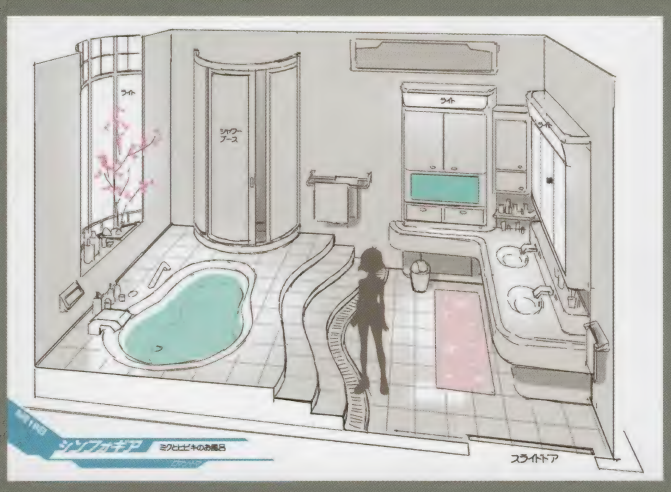

シンフォギア2
新リディアン音楽院の門
2012/10/12
ラフ
コンビニ
マンション
ベンチ

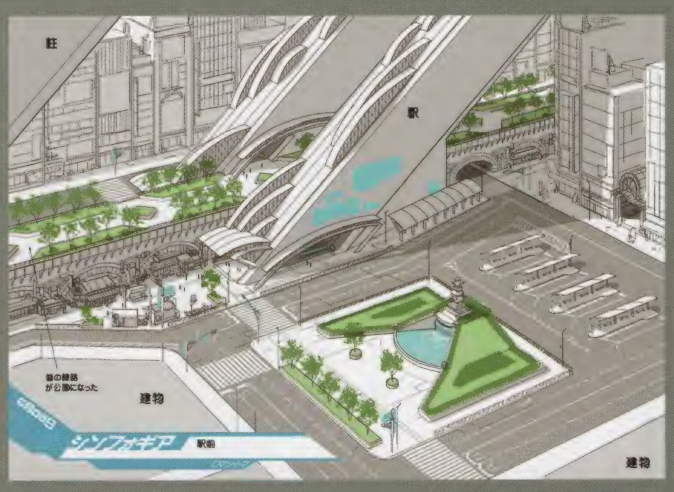

窓
ライト
鏡
ピアノ
ステレオ
キッチン
6月01S
シンフォギア
ミクとヒビキの部屋



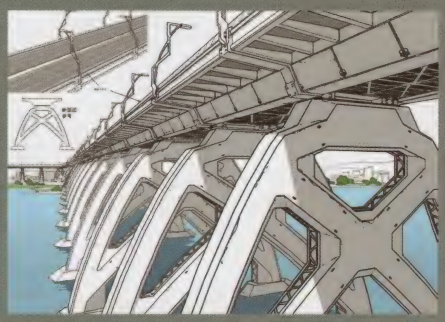


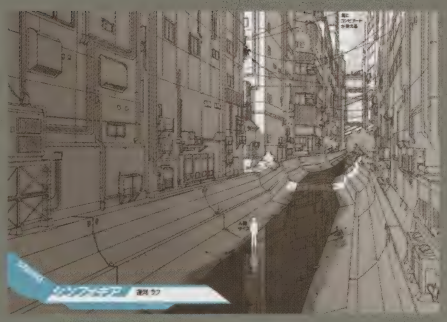


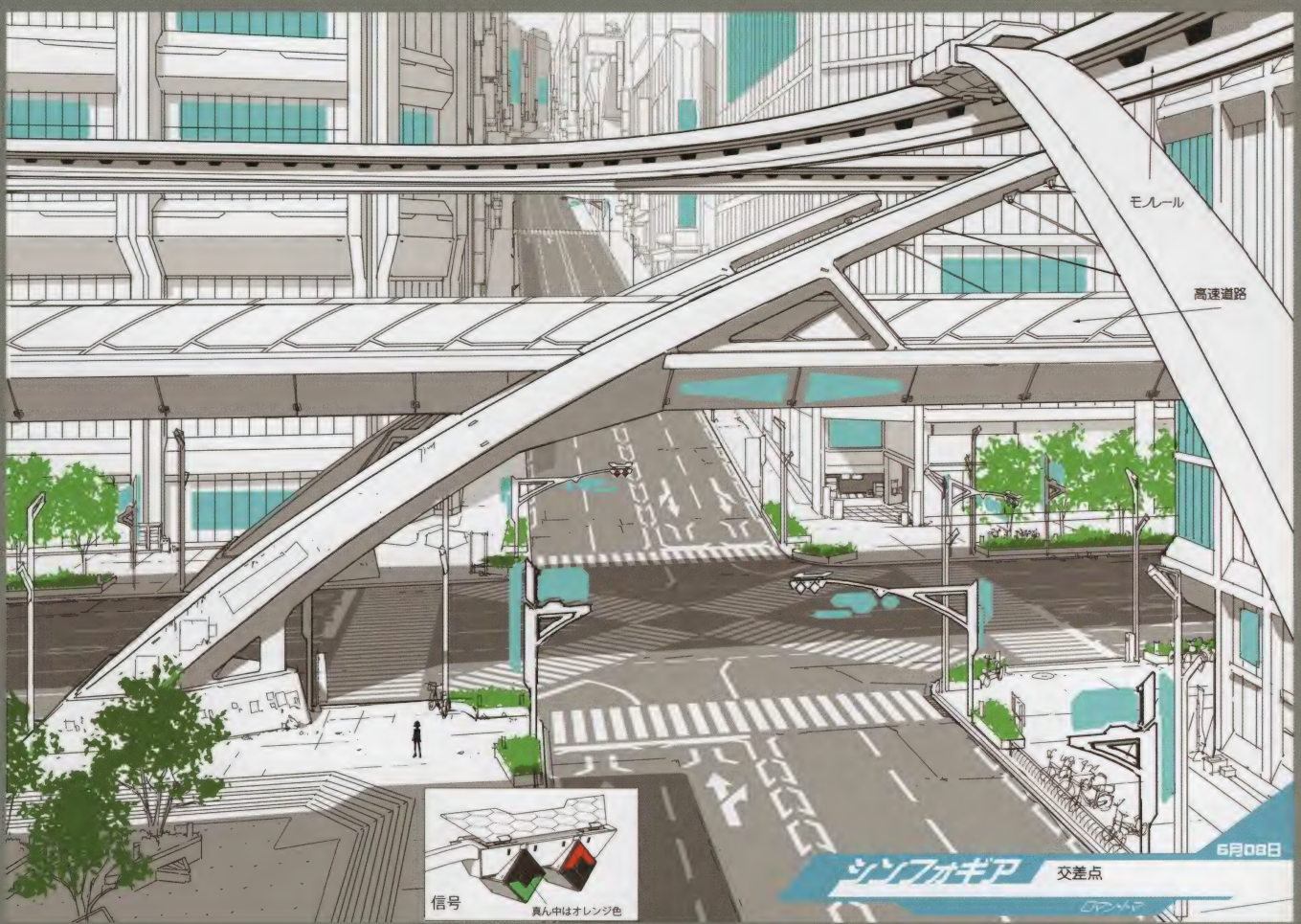

ライト
シャワーブース
ライト
スライドドア
シンフォギア
ミクとヒビキのお風呂


駐
駅
建物
建物
シンフォギア
駅前





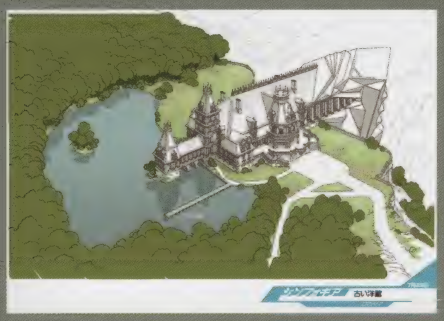


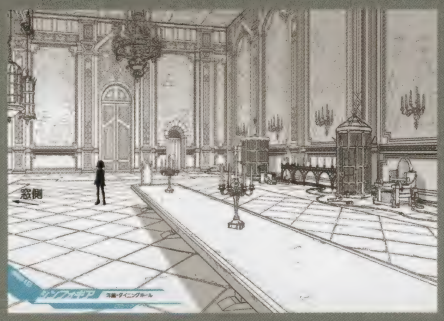

モノレール
高速道路
信号
真ん中はオレンジ色
6月08日
シンフォギア
交差点

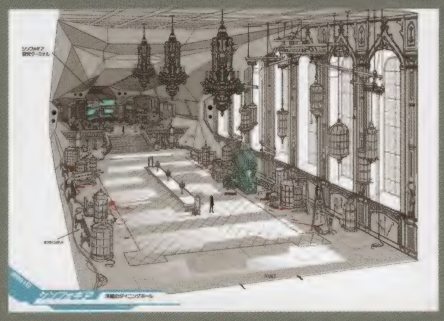

竹
2色の芝生
学校へ
7月27日
シンフォギア
学校の道場

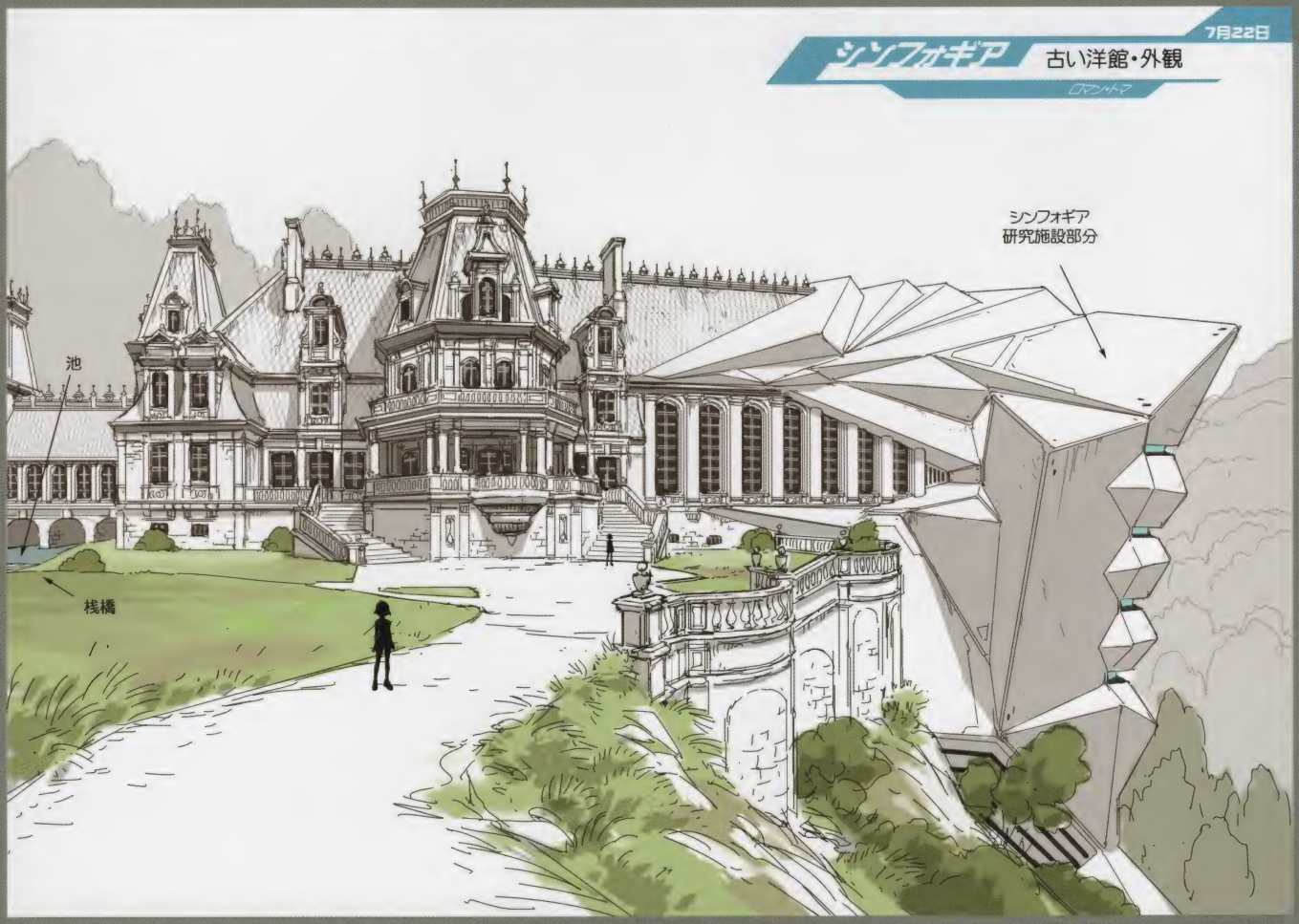


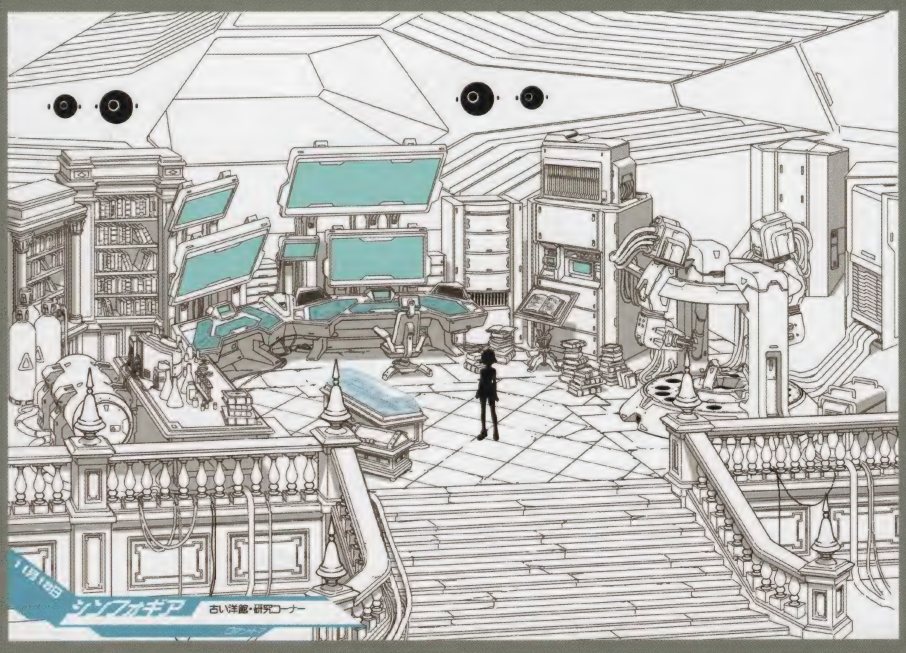




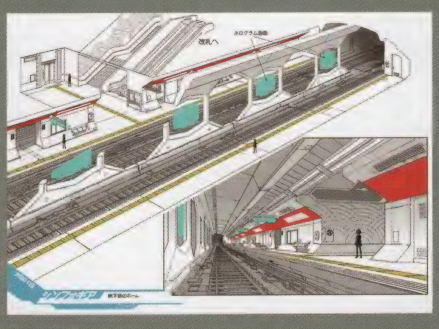

窓側

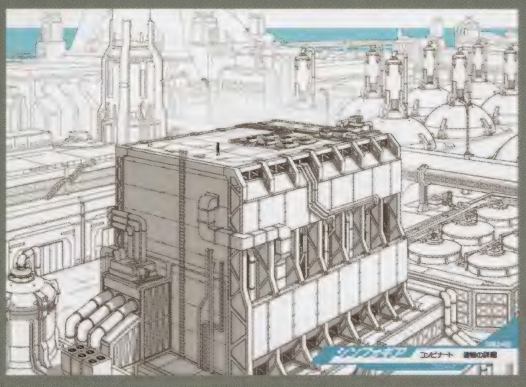


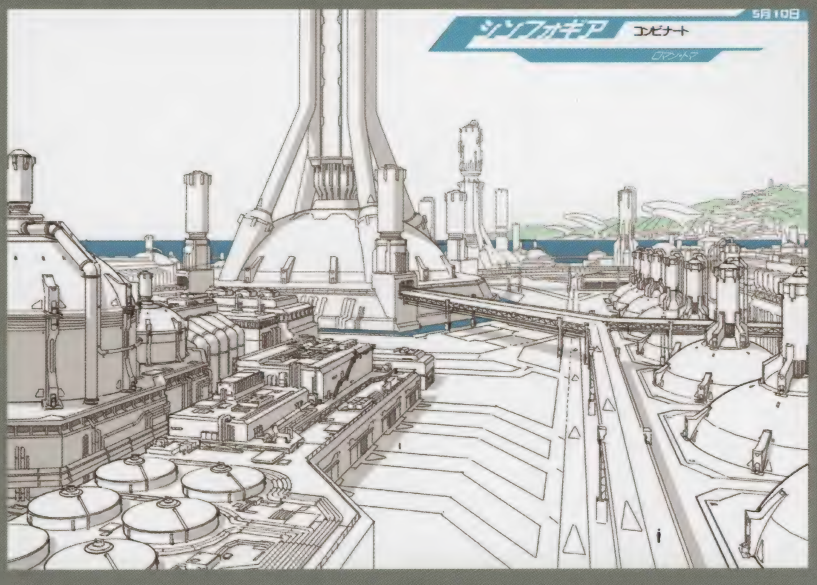

7月22日
シンフォギア
古い洋館・外観
シンフォギア
研究施設部分
池
桟橋

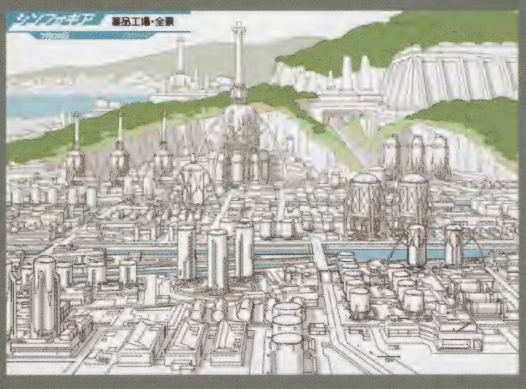

7月19日
シンフォギア
古い洋館・研究ロナー

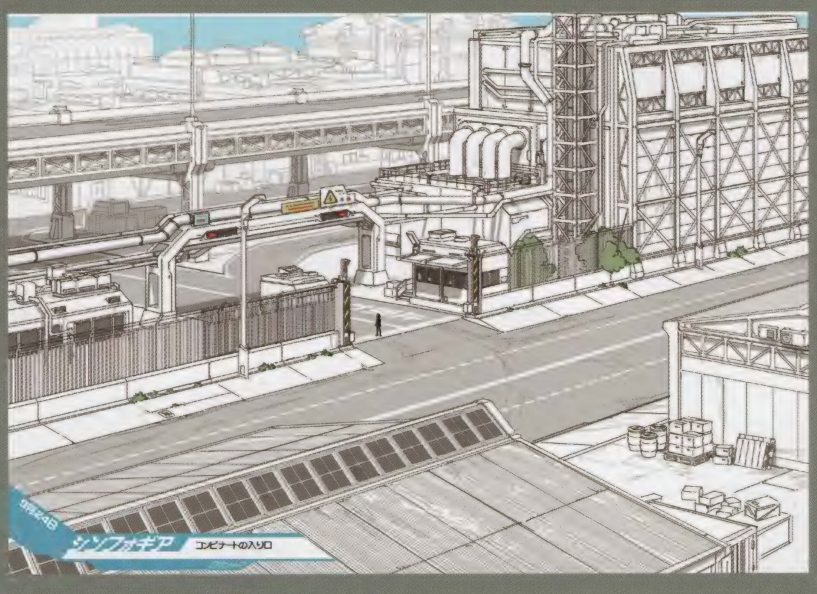


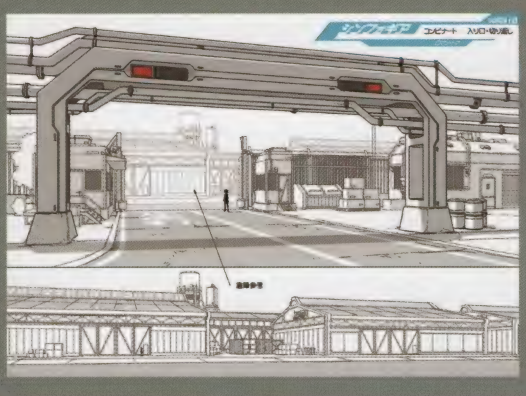


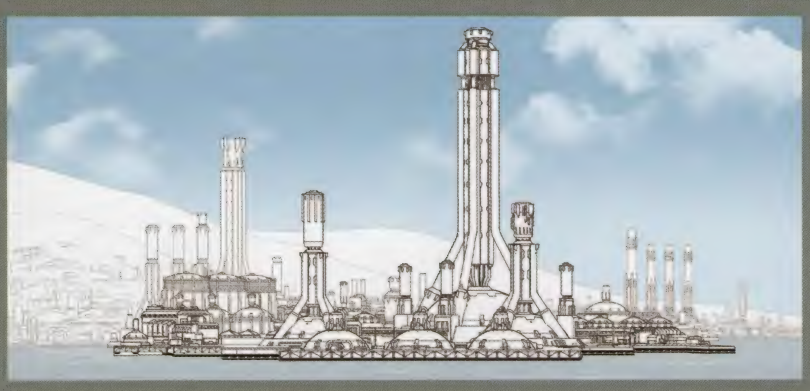

シンフォギア
コンビナート

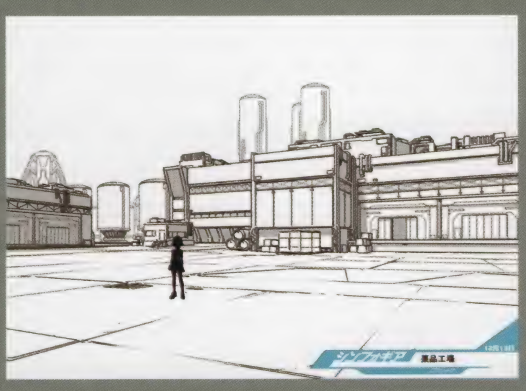

5月10日
シンフォギア
コンビナート

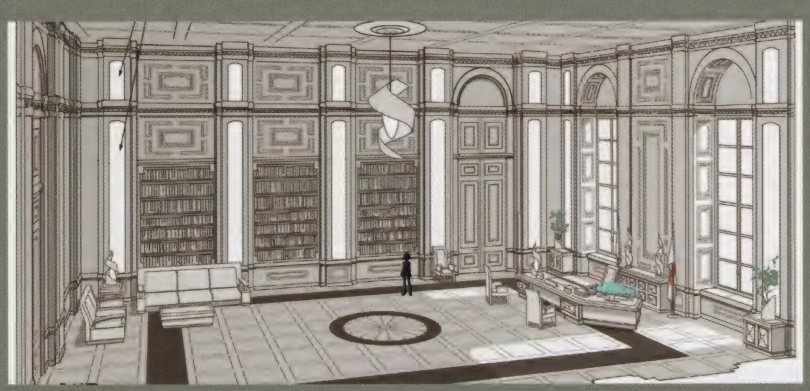

シンフォギア
製品工場・全景

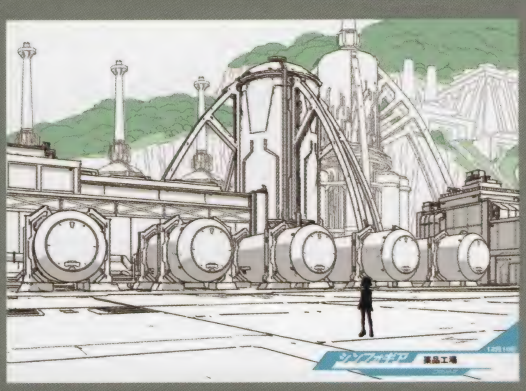

シンフォギア
コンビナートの入り口

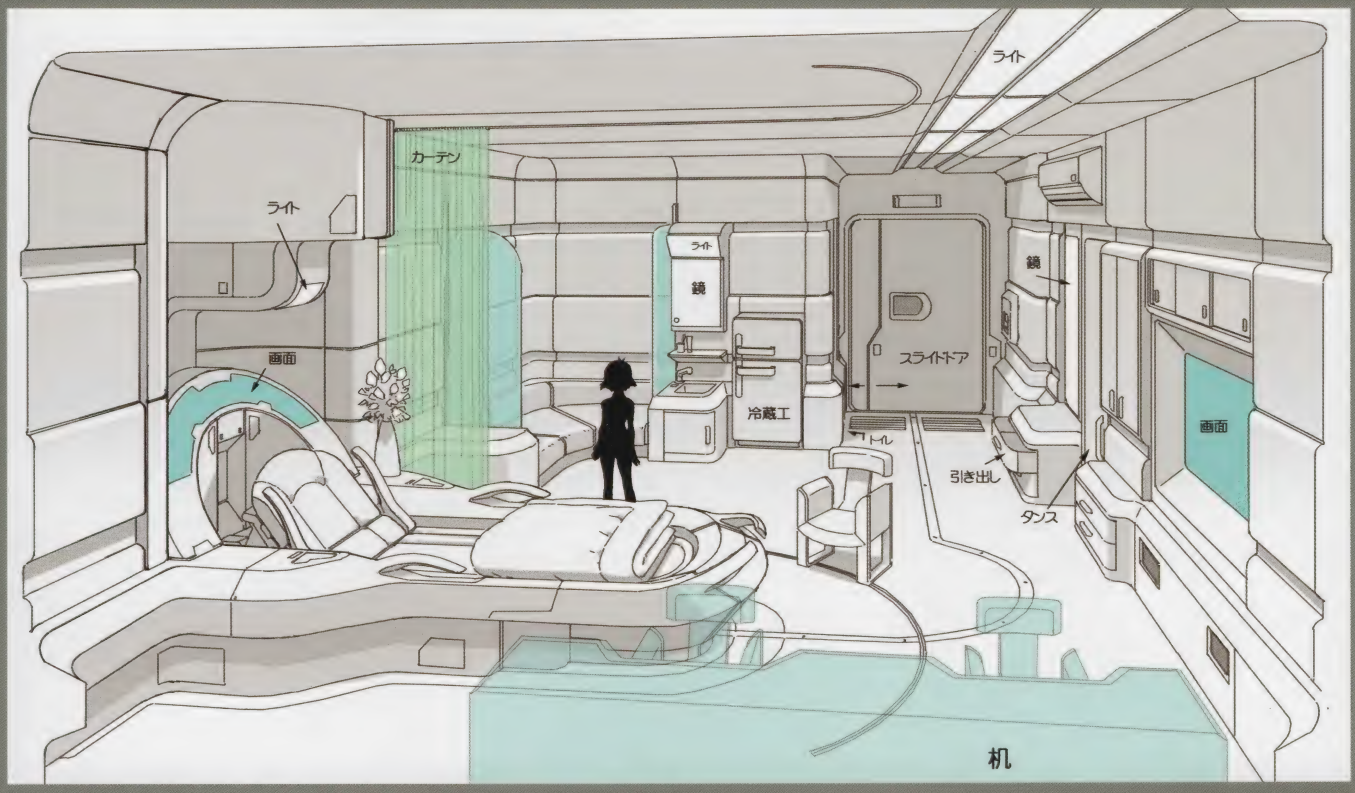

シンフォギア
コンビナート 入り口・改造

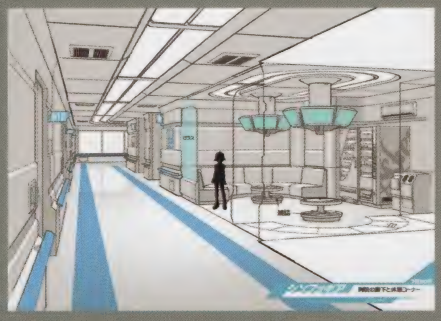


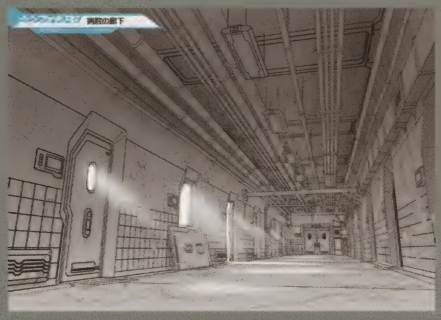

シンフォギア
製品工場

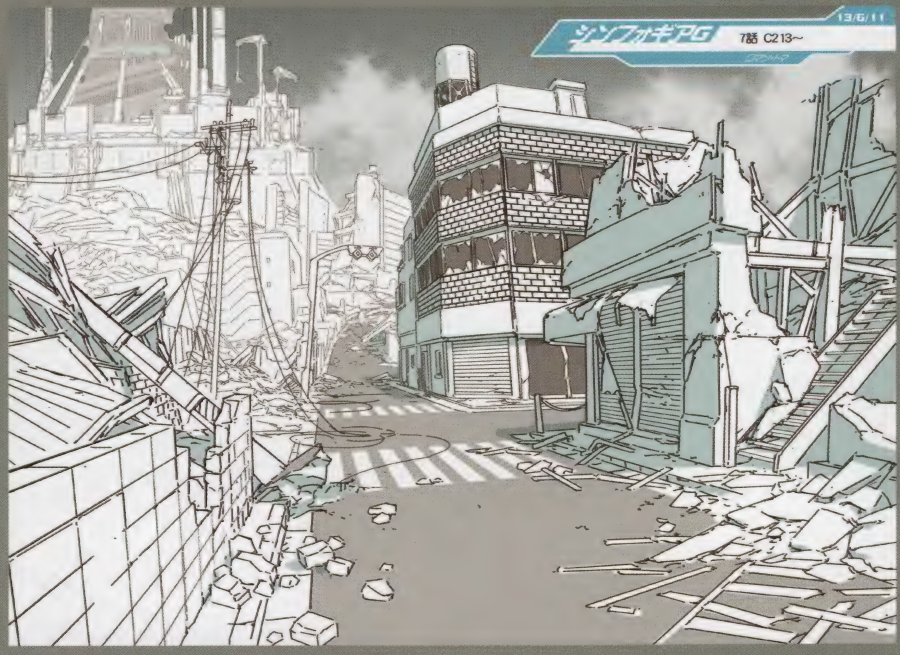


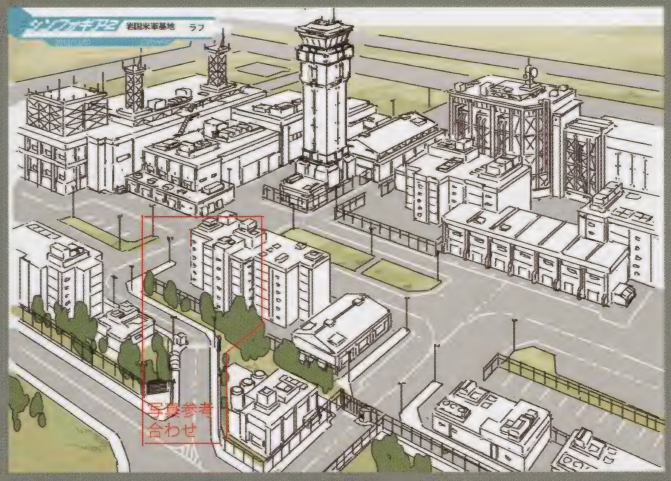

シンフォギア
製品工場

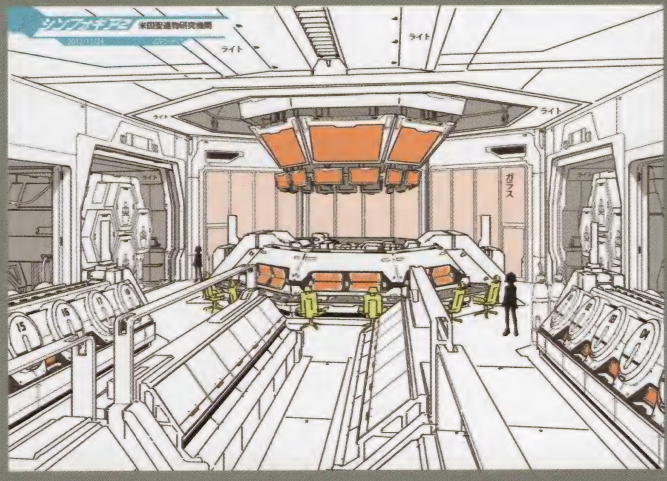

ライト
カーテン
ライト
画面
ライト
鏡
冷蔵工
スライドドア
鏡
画面
トイレ
引き出し
タンス
机

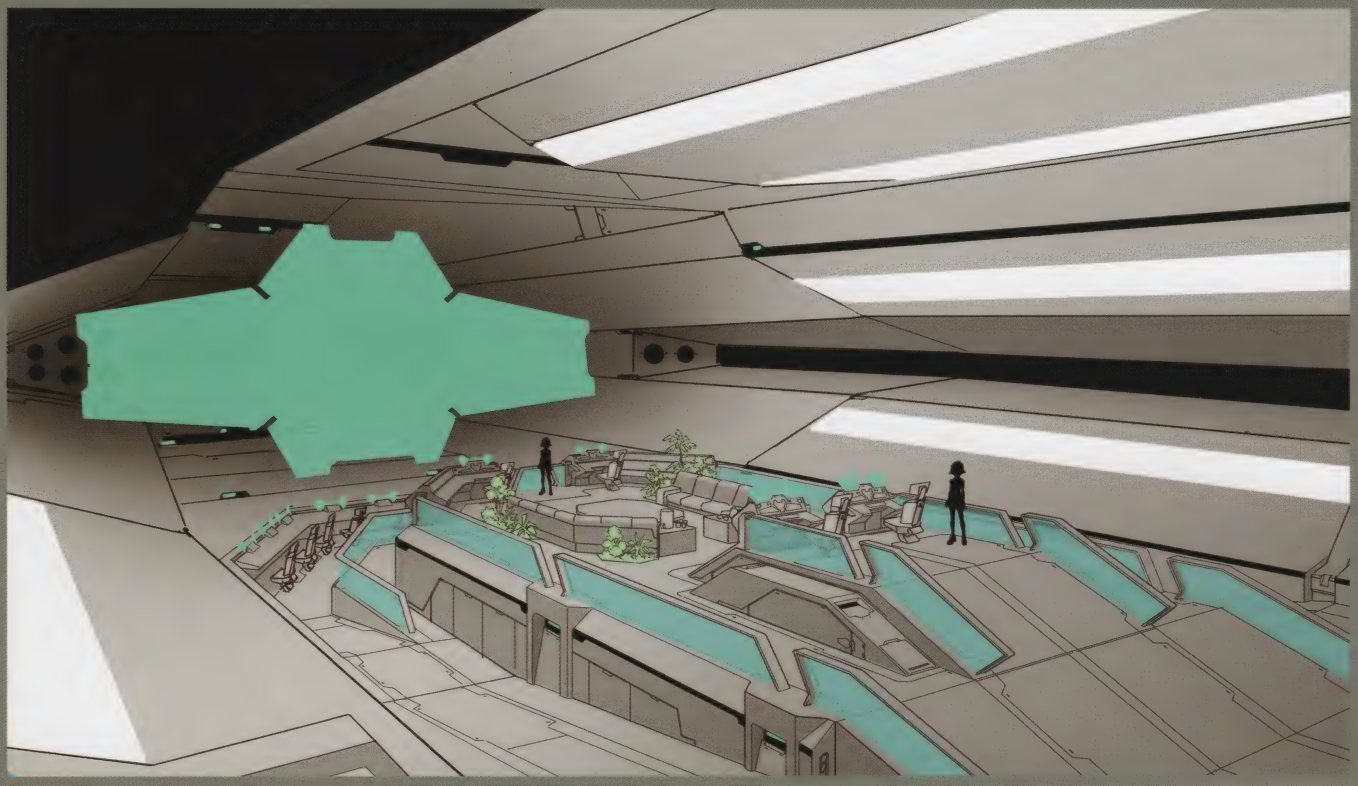


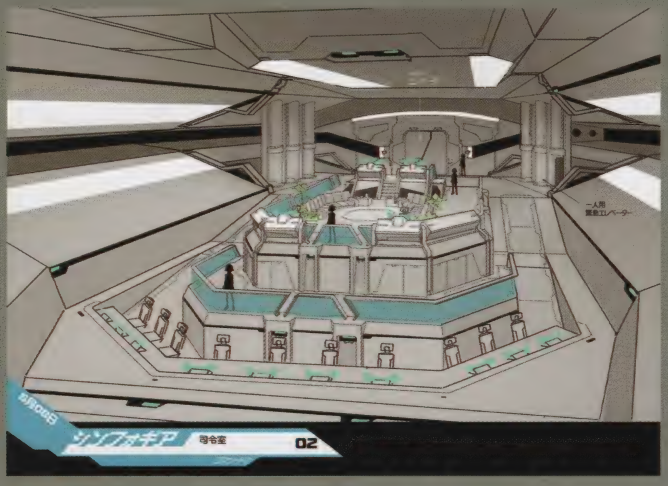


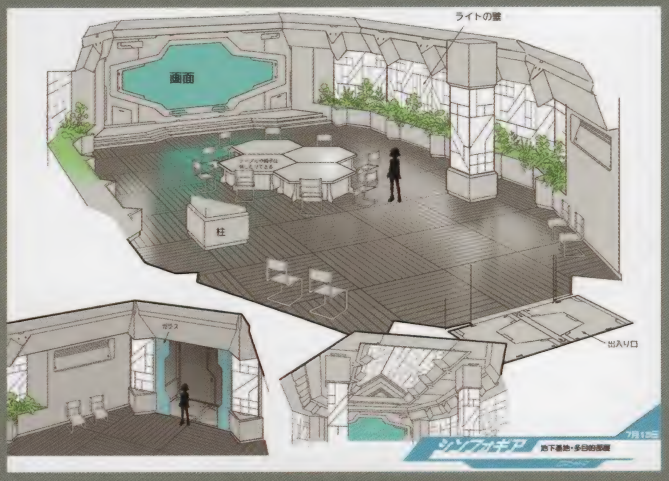

シンフォギアG
7話 C213~
13/6/11

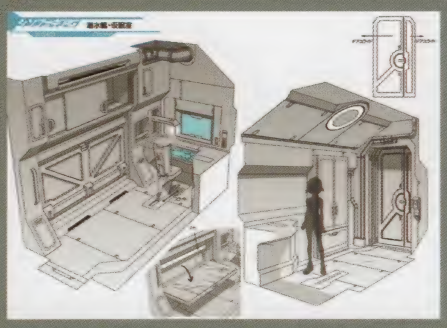

写真参考
合わせ

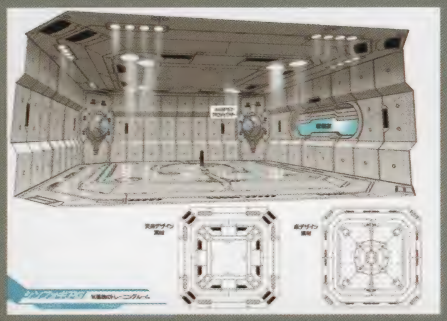

ライト
ライト
ライト
ガラス

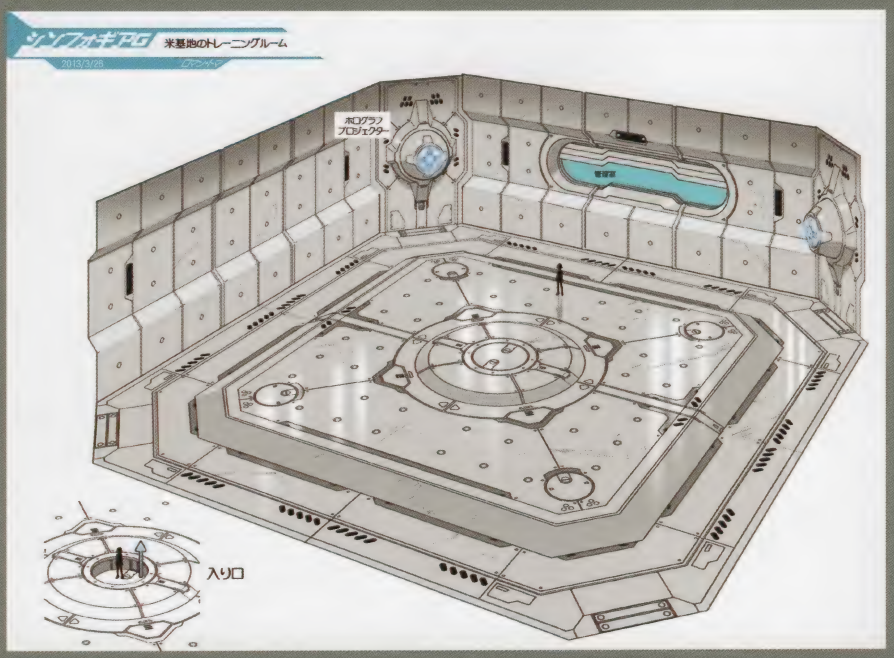


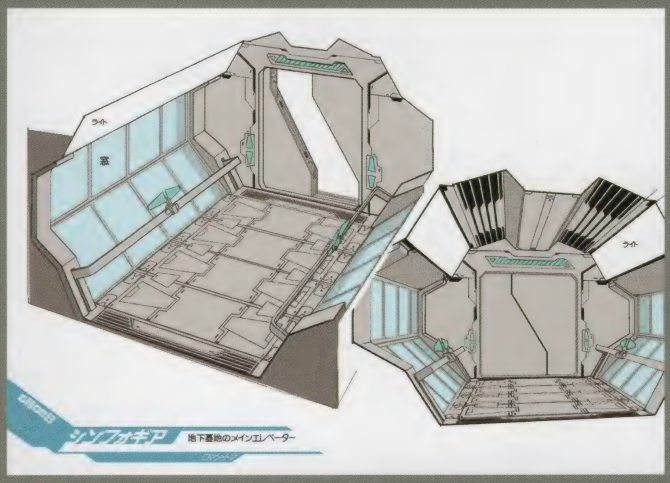

シンフォギア
02

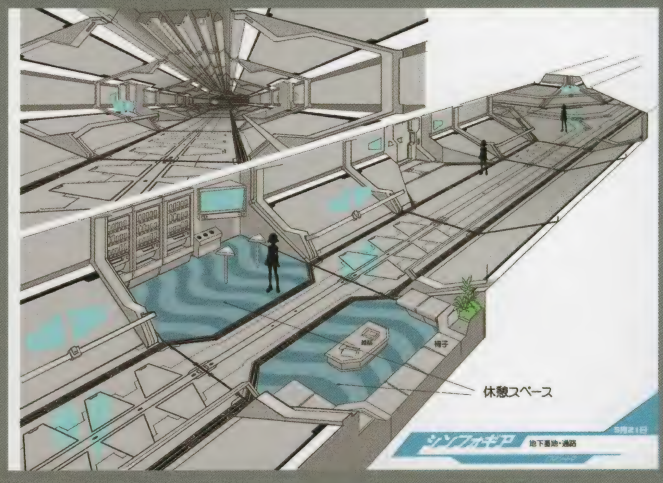

ライトの置
画面
柱
出入り口
シンフォギア

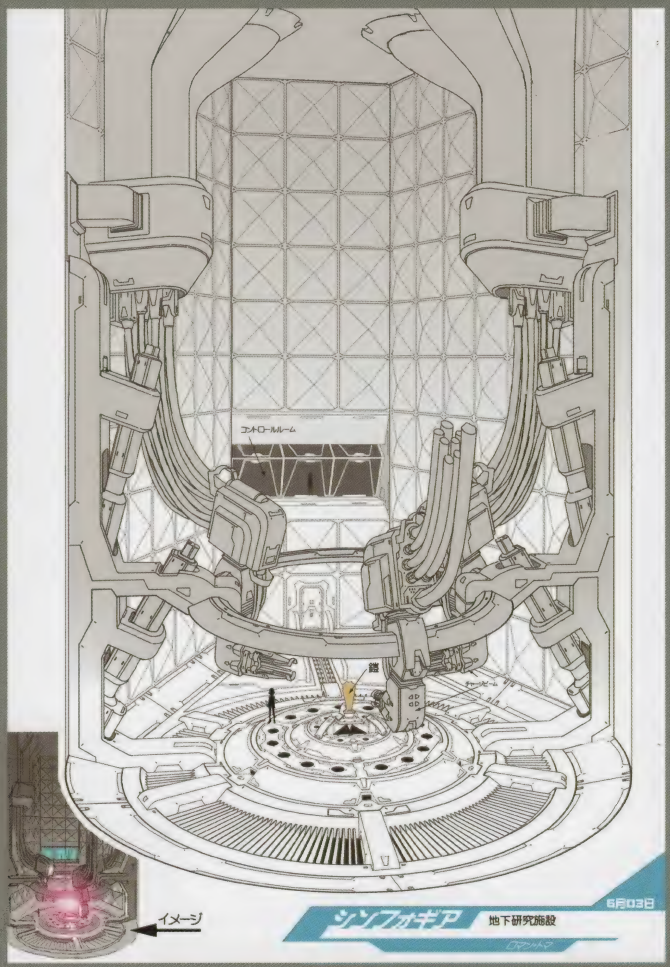


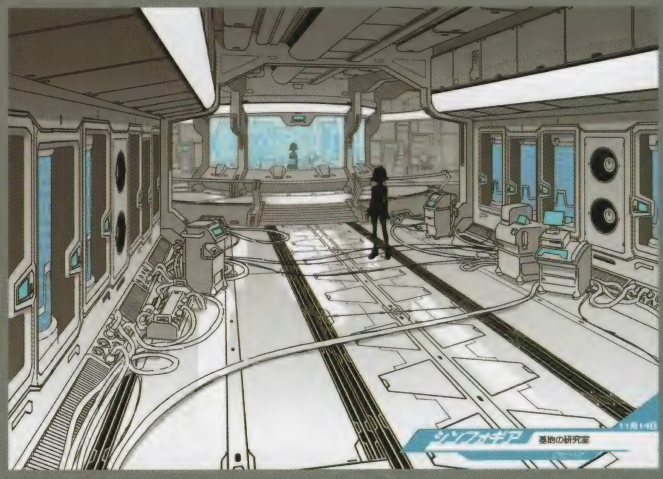


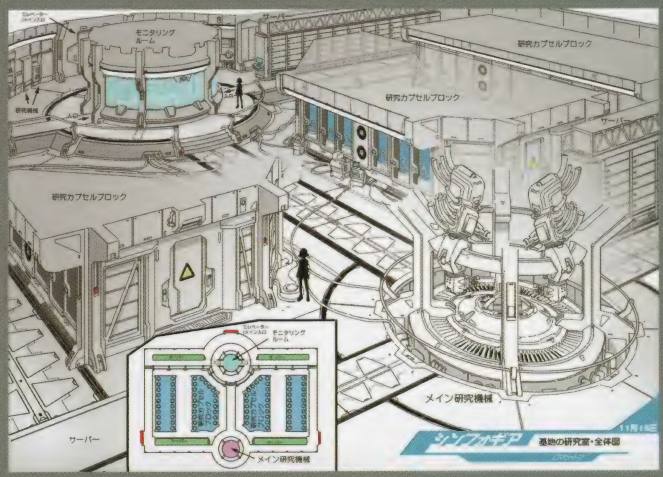

シンフォギアG
米基地のトレーニングルーム
ホログラフ
プロジェクター
入り口

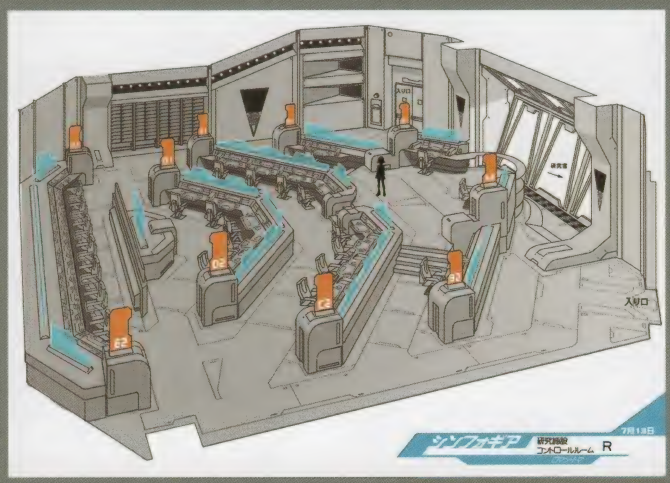

ライト
窓
ライト
シンフォギア
地下基地のメインエレベーター

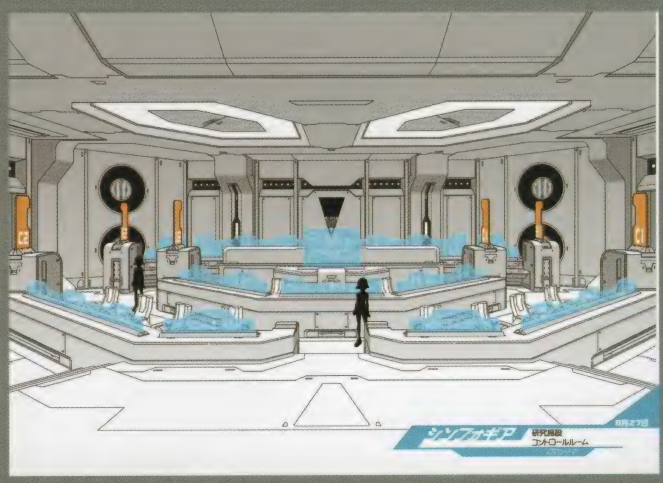

休憩スペース
シンフォギア
地下基地・通路

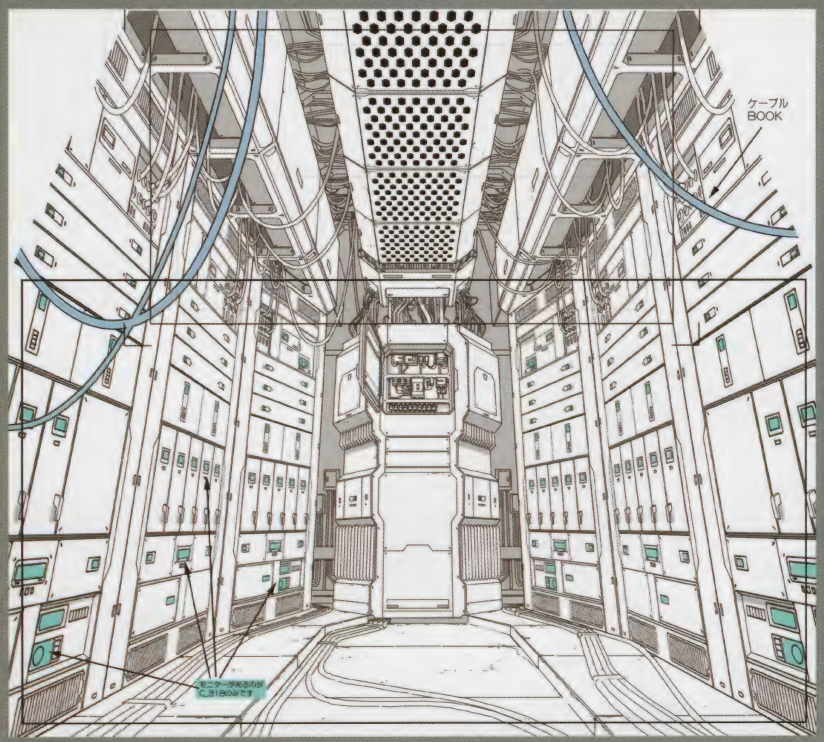

コントロールルーム
イメージ
6月03日
シンフォギア
地下研究施設

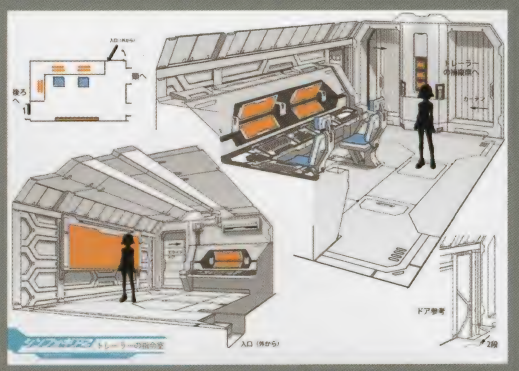

シンフォギア
基地の研究室

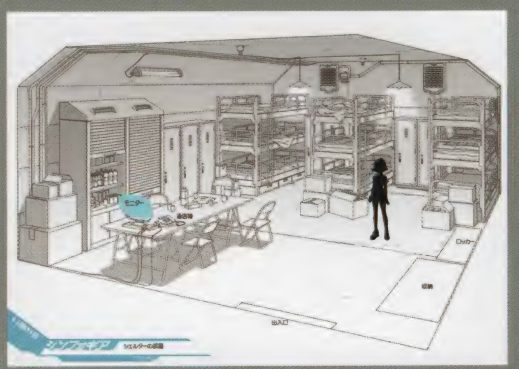

モニタリングルーム
研究カプセルブロック
研究カプセルブロック
研究カプセルブロック
メイン研究機械
サーバー
メイン研究機械
シンフォギア
基地の研究室・全体図

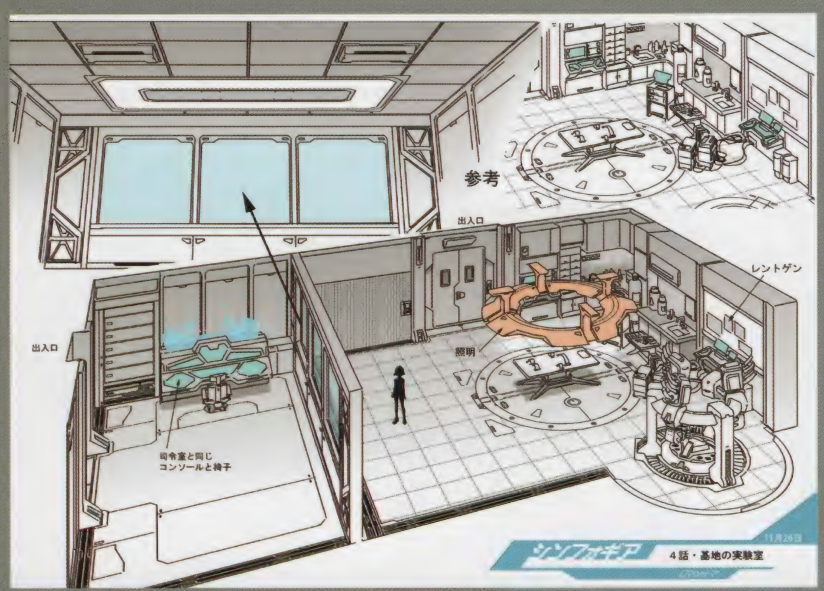

入り口
シンフォギア
研究施設
コントロールルーム R

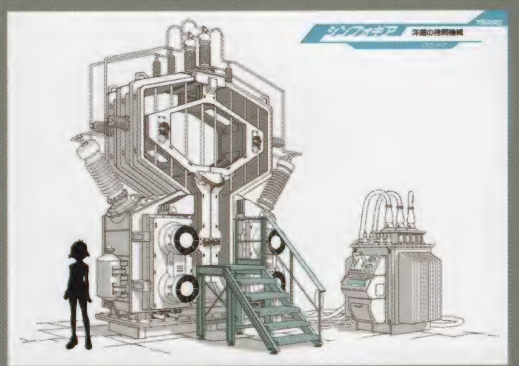

シンフォギア
研究施設
コントロールルーム

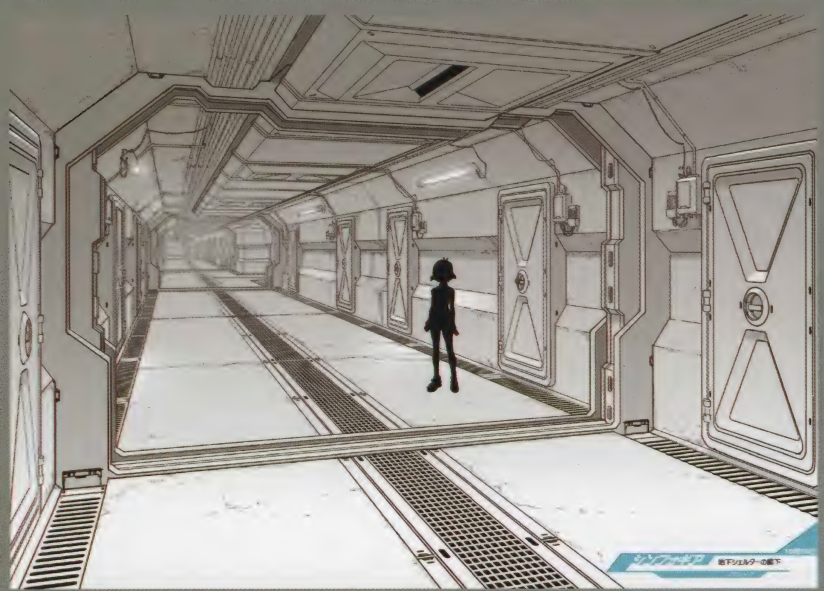

ケーブル
BOOK

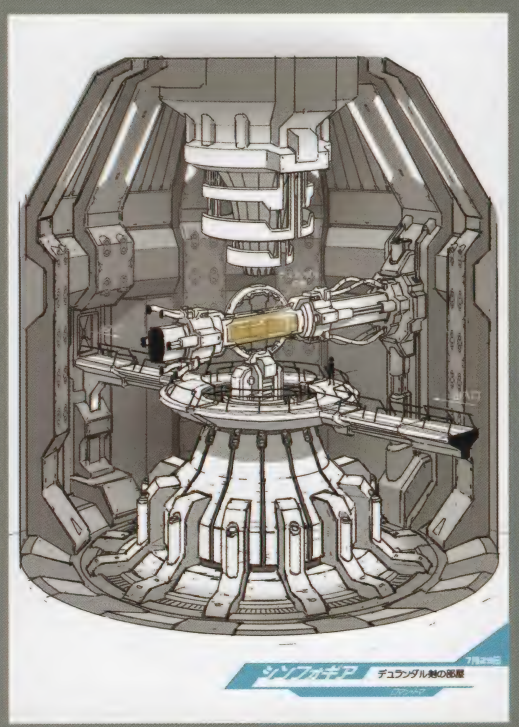





参考
出入口
レントゲン
出入口
照明
司令室と同じ
コンソールと椅子
シンフォギア
4話・基地の実験室

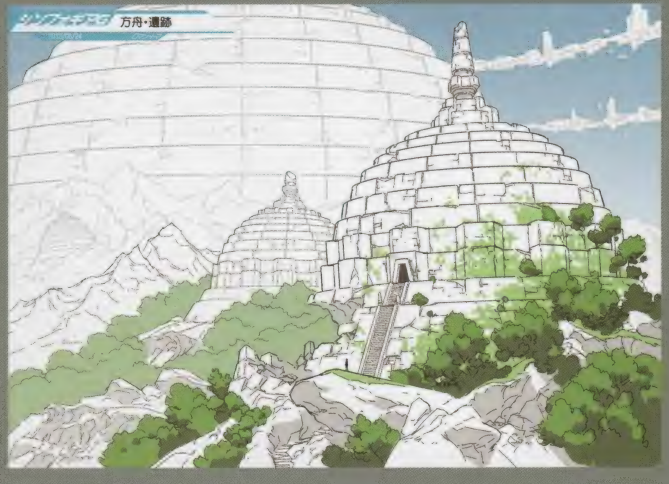


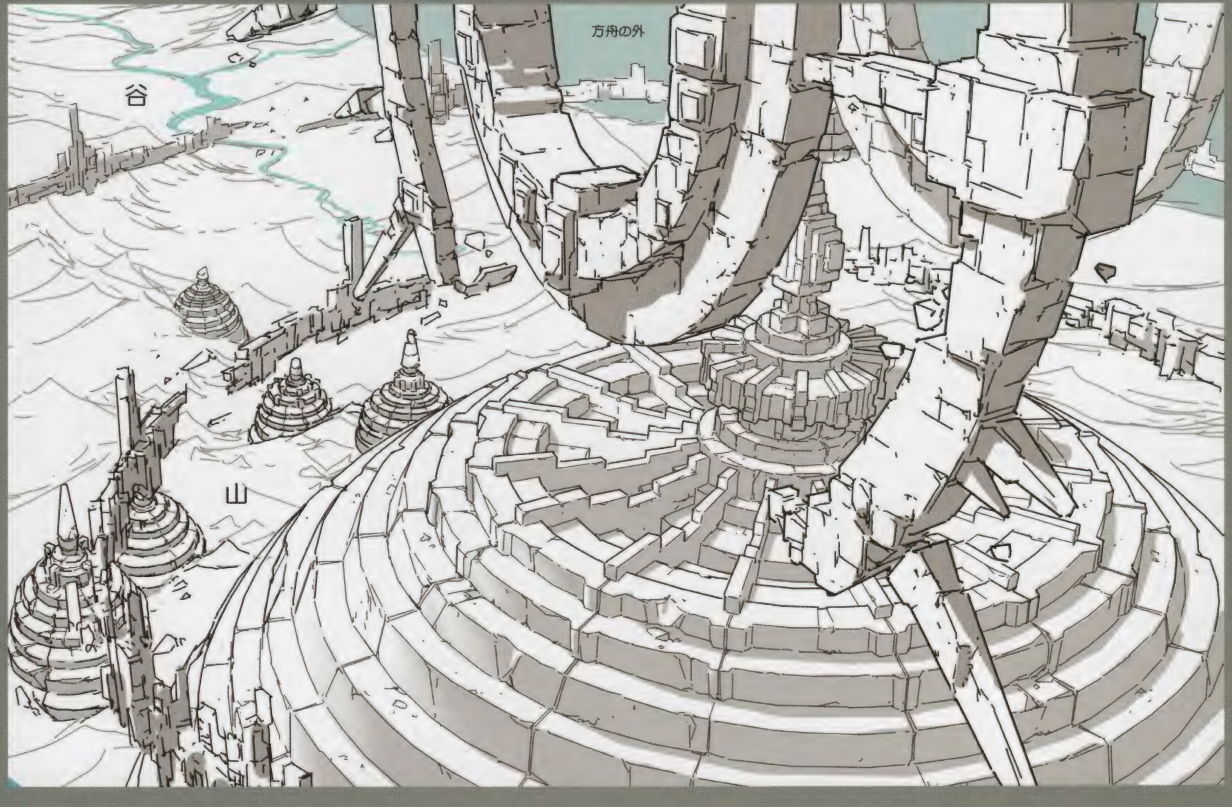




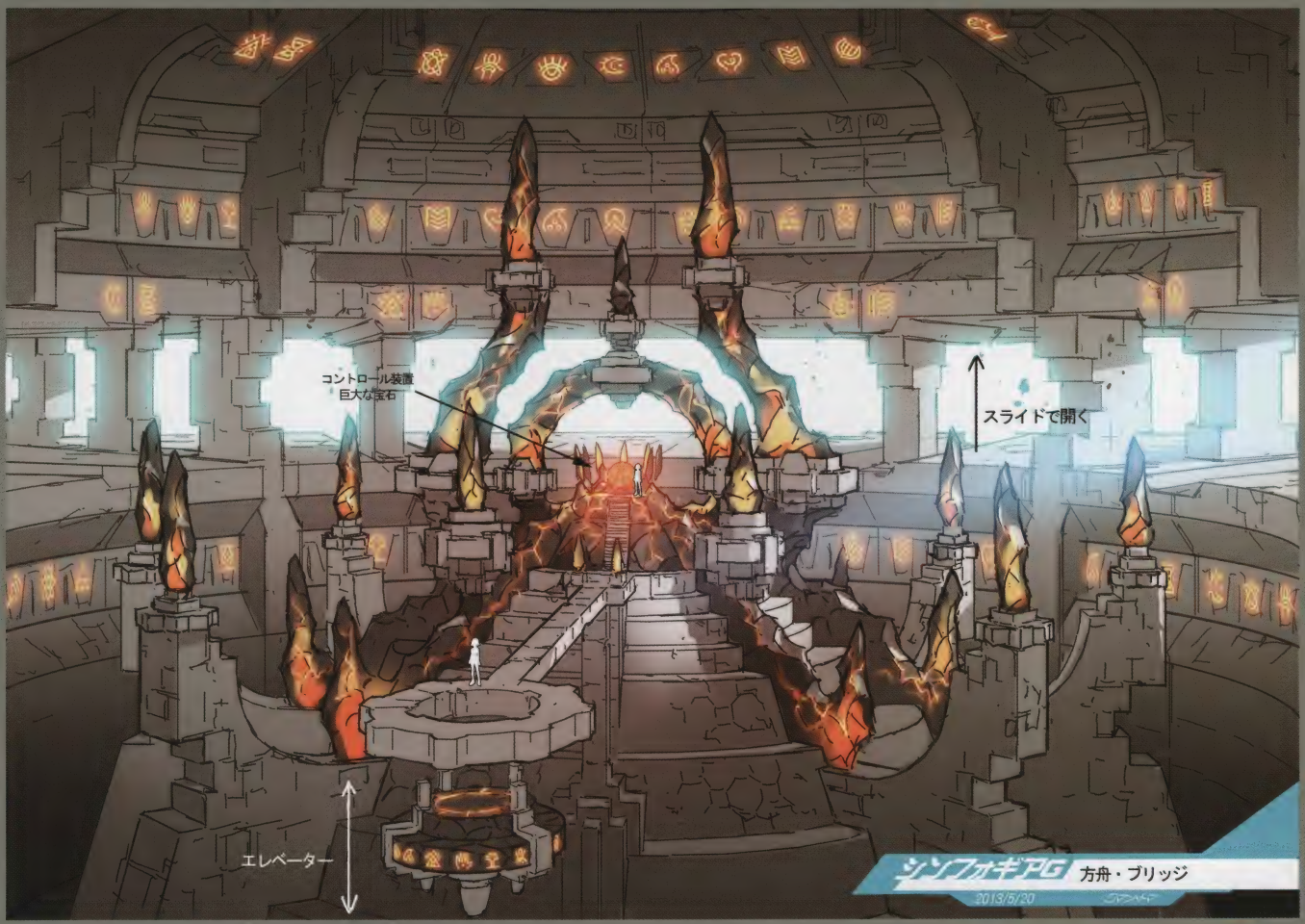


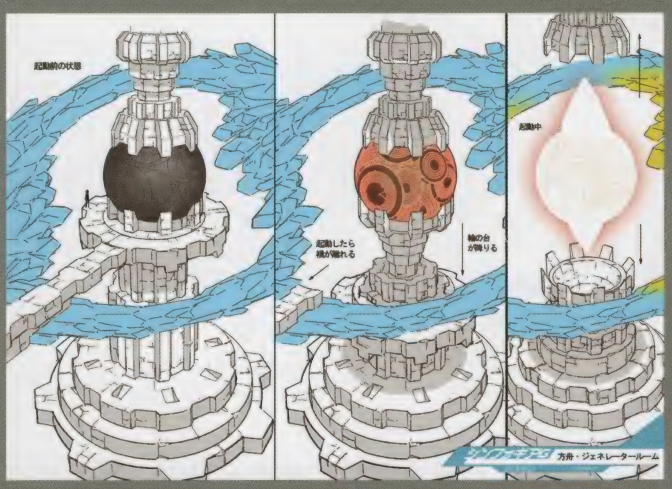

シノビガミ
方舟・洞窟

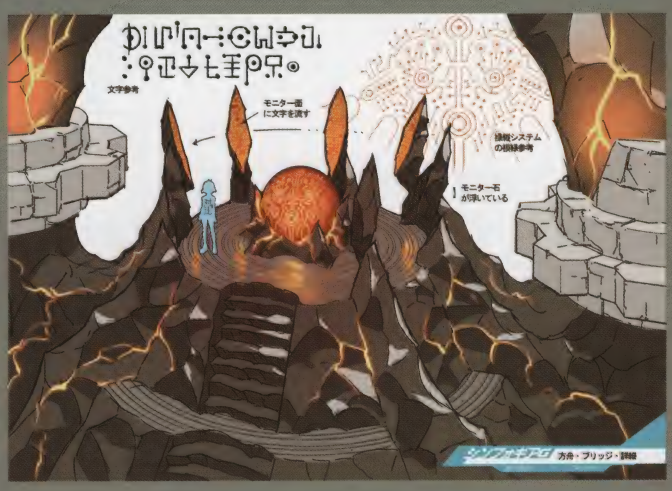

シノビガミ
方舟・遺跡


方舟の外
谷
山

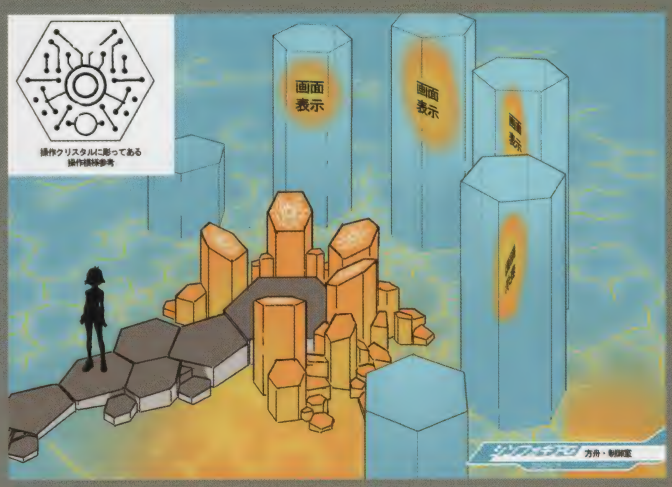

エネルギーコアが
起動するとアーム
が離れる
エネルギー
エネルギー集積
のクリスタル
人サイズ参考
エネルギー
シンフォギアPG 方舟・ジェネレータールーム
2013/5/08

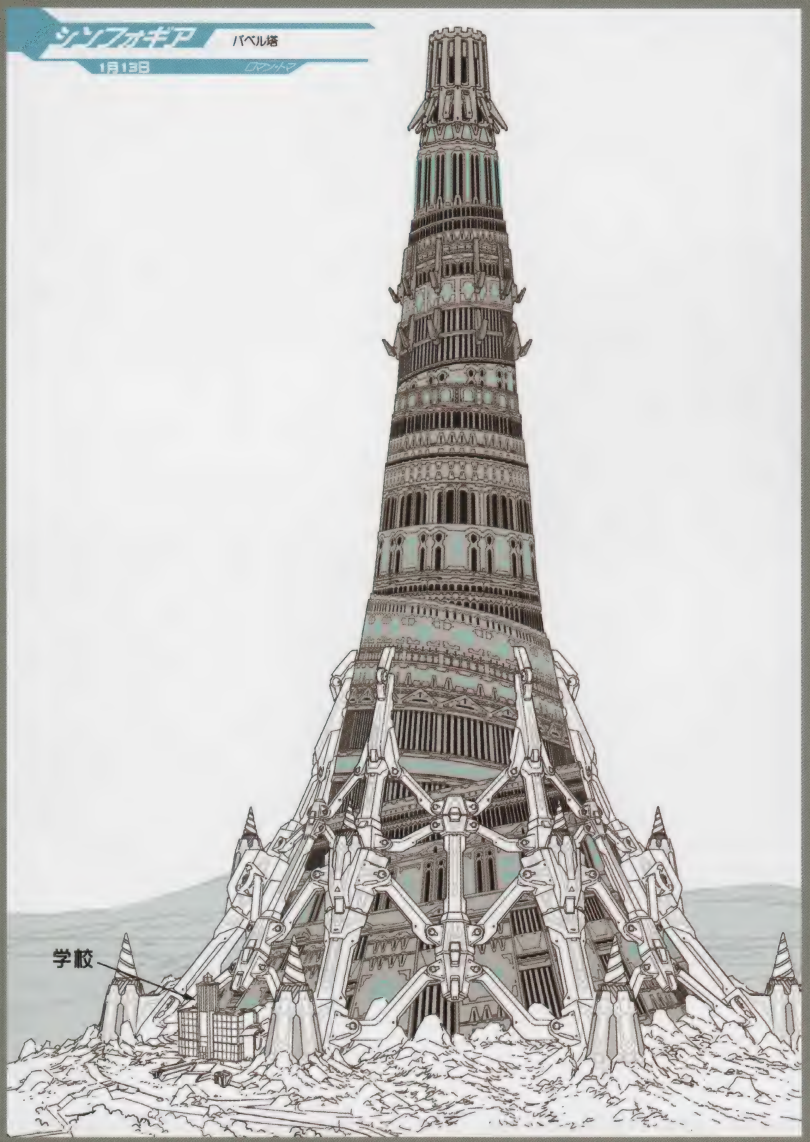

コントロール装置
巨大な宝石
スライドで開く
エレベーター
シノフォギアPG
方舟・ブリッジ
2013/5/20

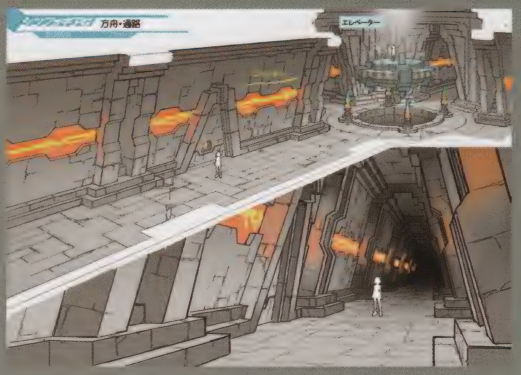

起動前の状態
起動したら
橋が離れる
輪の台
が降りる
起動中
シノフォギアPG
方舟・ジェネレータールーム


文字参考
モニター面
に文字を流す
モニター石
が浮いている
シノフォギアPG
方舟・ブリッジ・詳細

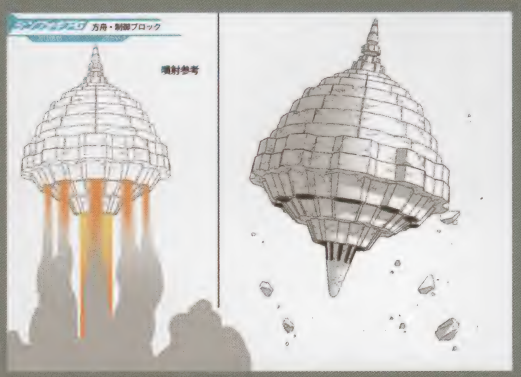

制御クリスタル
クリスタル部
エレベーター
シノフォギアPG
方舟・制御室


操作クリスタルに彫ってある
操作模様参考
画面
表示
画面
表示
シノフォギアPG
方舟・制御室

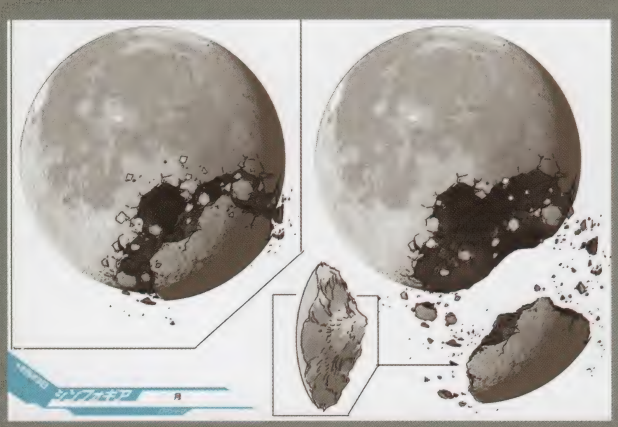

シンフォギア
バベル塔
1月13日
学校


シンフォギア
方舟・通路
エレベーター

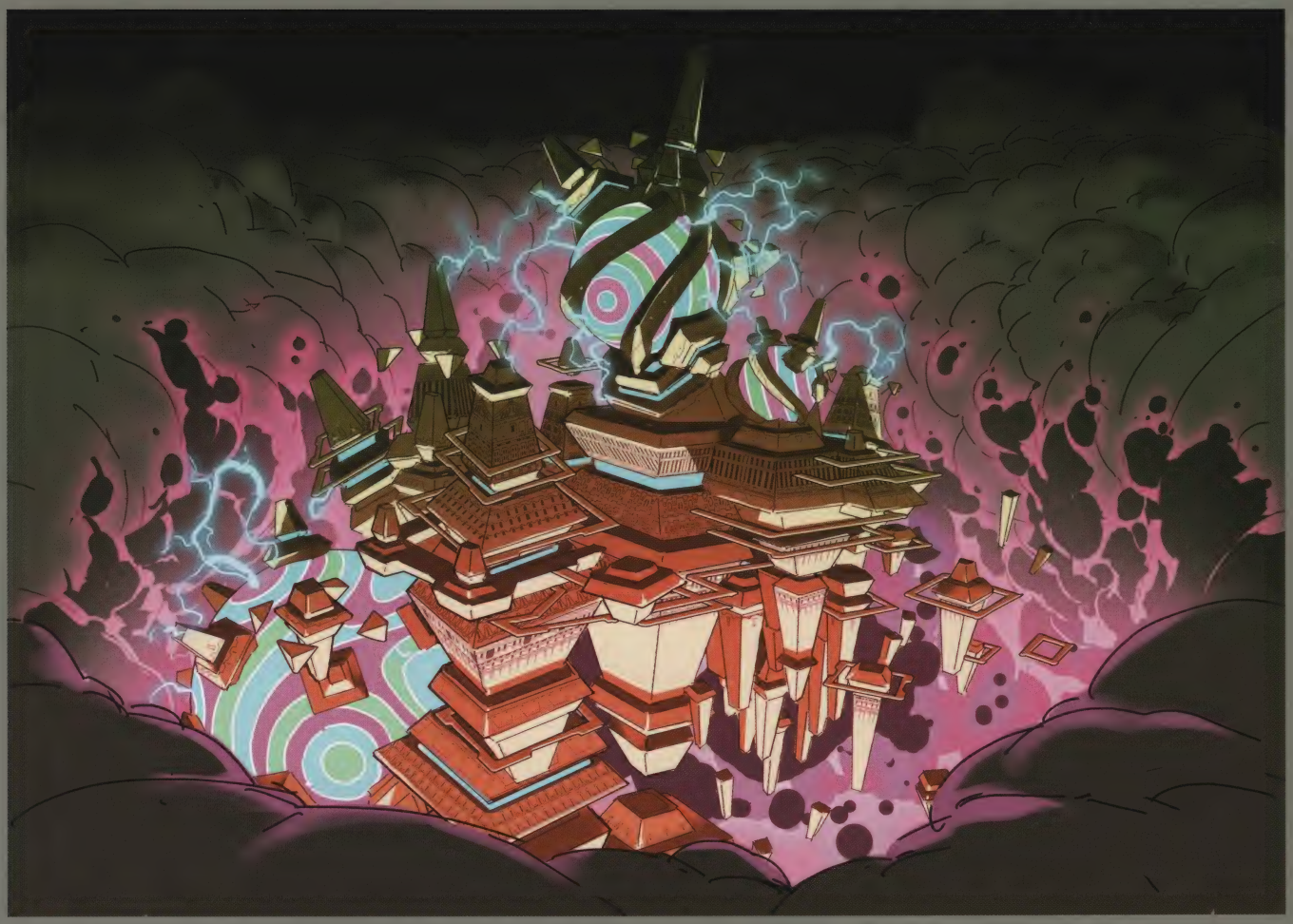

シンフォギア
方舟・温泉エリア

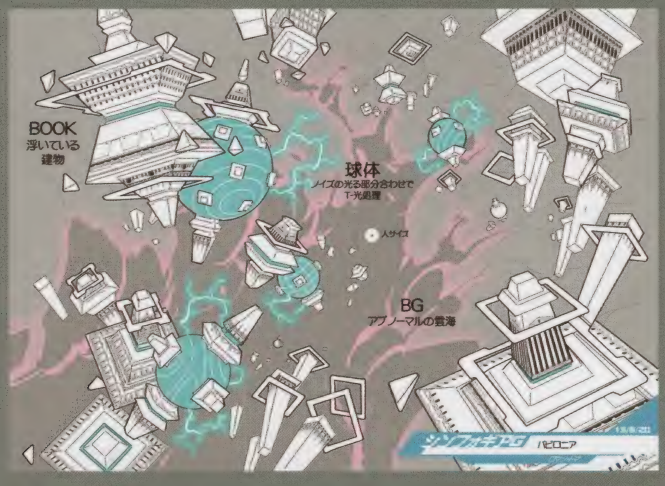

シンフォギア
方舟・制御ブロック
噴射参考


シンフォギア
バベル塔のシャフト・最終参考

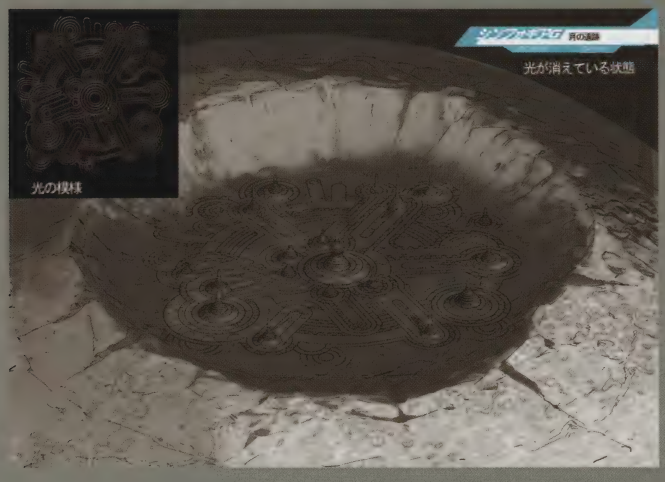

シンフォギア
月

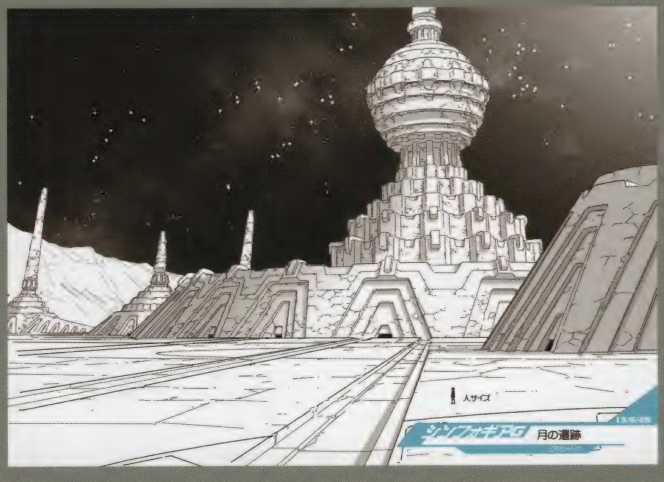

空
BG
スカイタワー
BOOK1




BOOK
浮いている
建物
球体
ノイズの光る部分合わせて
T-光処理
人サイズ
BG
アブノーマルの雲海
シンフォギアG
ハビロニア


BG
アブノーマルの雲海
BOOK
浮いている
建物
人サイズ
球体
ノイズの光る部分合わせて
T-光処理
シンフォギアG
ハビロニア


光が消えている状態
光の模様
シンフォギアG


人サイズ
シンフォギアG
月の遺跡

AKB0048



Shoji Kawamori made himself a name by mixing idol music and Sci-Fi themes to great success with the *Macross* franchise. When the producer of the music phenomenon AKB48 decided to create an anime based upon the group, he sought out Kawamori to develop the concept for the show. It was a natural fit, and as always, I was on the front line for designing the universe he came up with. *AKB0048* turned out to be an exciting project to work on. I had the feeling that I was finally mastering the digital drawing techniques and I was able to control the design creation process with little difficulty. In addition to this, the various locations of the show provided our team a good, creative challenge. My favorite episode is the very first one. It depicts how the young heroine Nagisa leaves her planet to follow her dream of becoming an idol. I totally identified with her, with me leaving France to start a career in Japan in the animation industry.

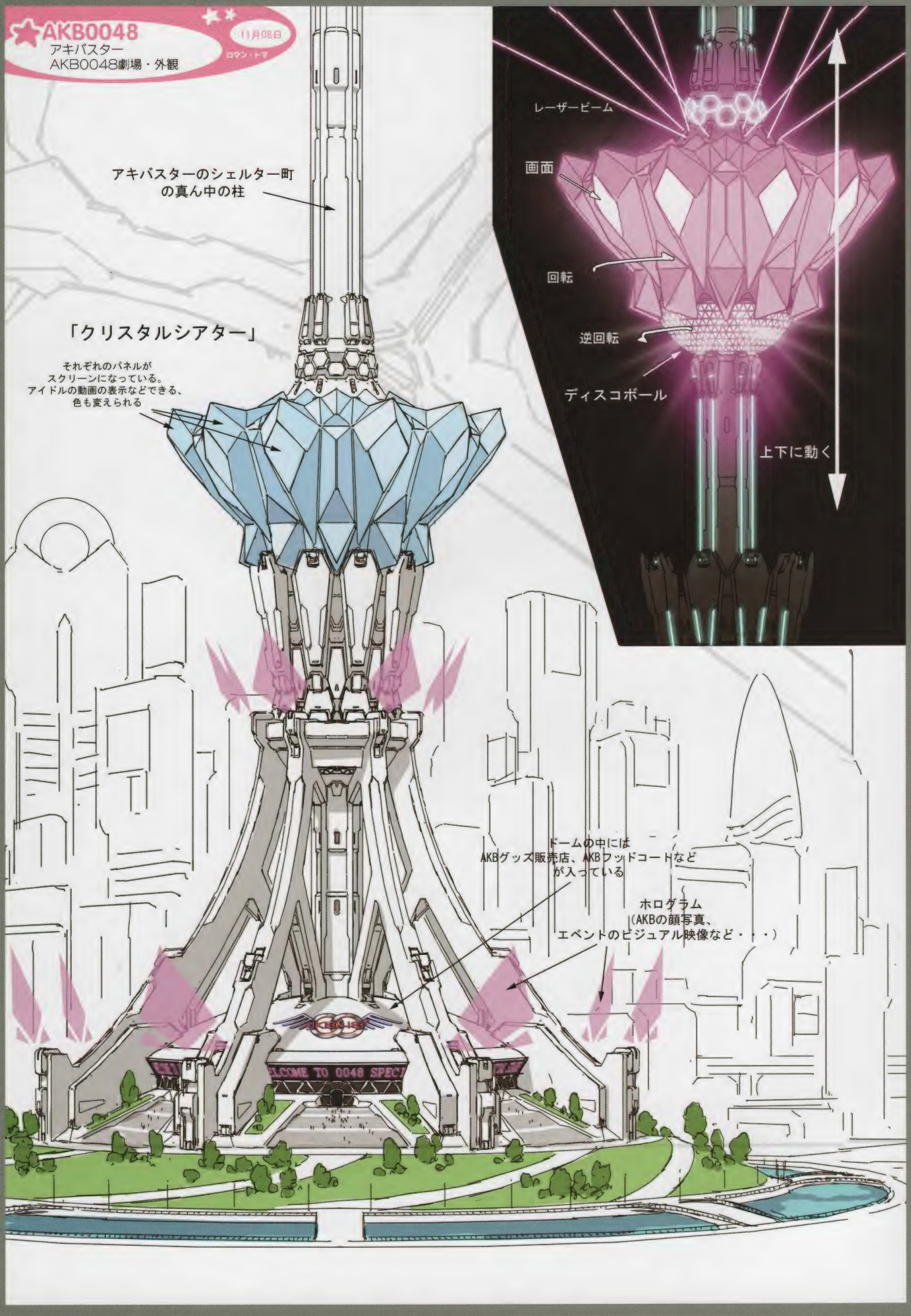


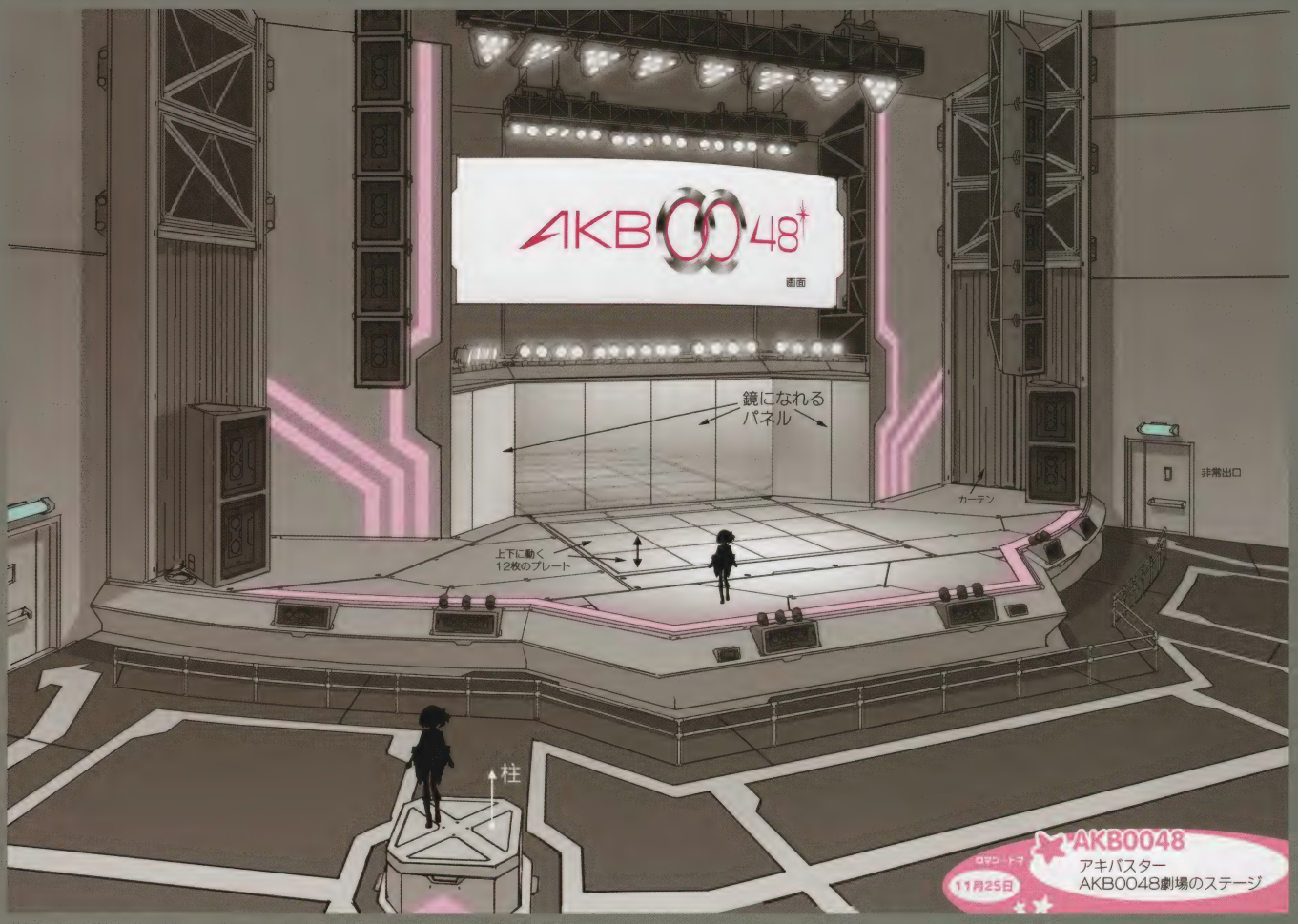
河森正治氏はアイドル音楽とSF要素を取り混ぜたことでマクロスシリーズを成功に導き、自身の名を世に轟かせました。AKB48の有名な音楽プロデューサーがこのグループのアニメを制作しようと決めたとき、河森氏にコンセプト制作を依頼しようと思い立ったのです。それはいつものように自然な流れで、私は彼が創造する世界観をデザインする最前線に立つことになっていました。「AKB0048」は刺激的な作品でした。本作を通じて、ようやくデジタルで描く技術を掴んだ感覚があり、多少の難はあるものの、デジタル環境下での制作プロセスをコントロールできるようになったと思います。また多様な場面の制作が、私たちのチームにとっていい練習の機会になったように思います。私が好きなのは第一話目、ヒロインの少女「凪沙」がアイドルになるという夢を目指して自分の惑星を離れるところです。フランスを離れ、日本という国でアニメ業界でのキャリアをスタートさせた自分の境遇とオーバーラップするのです。

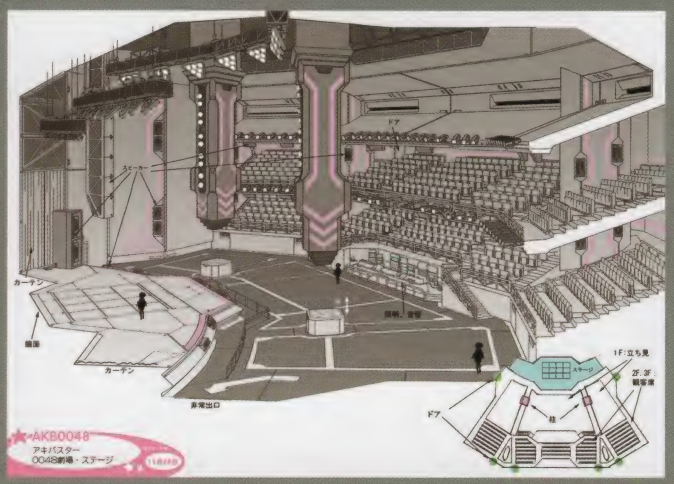


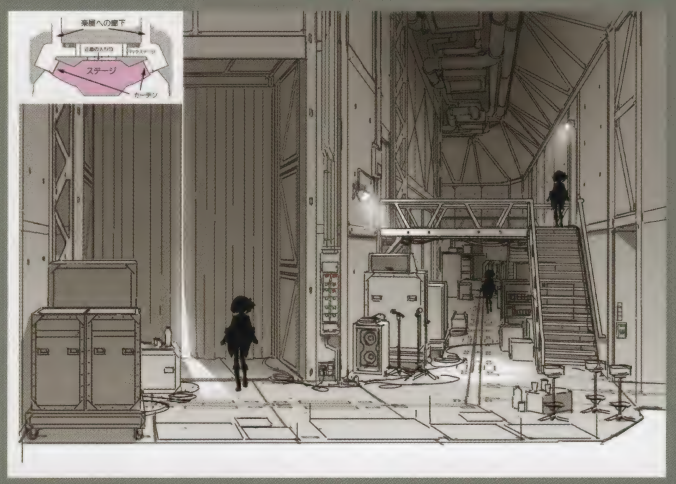

やっぱ最高！
WELCOME TO NEO AKIBA
CLUB 48
GAGA
ネオ
アキバ

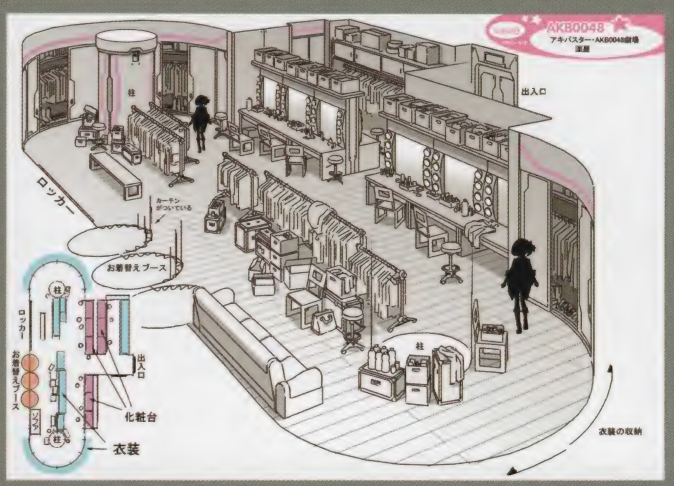


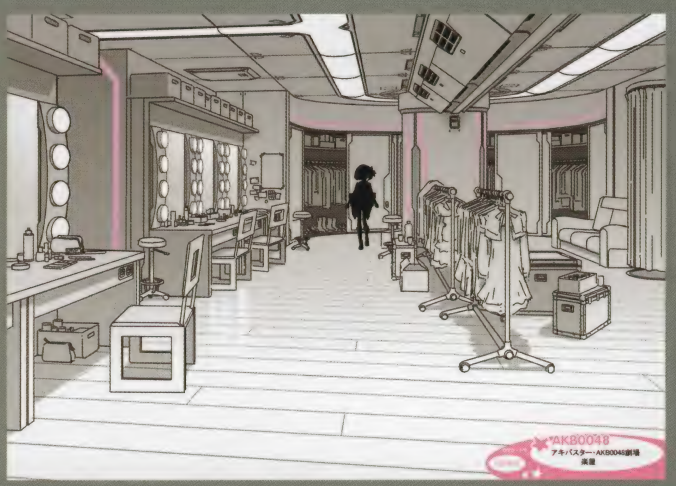

AKB0048
アキバスター
AKB0048劇場・外観
11月08日
ロマン・トマ
アキバスターのシェルター町
の真ん中の柱
「クリスタルシアター」
それぞれのパネルが
スクリーンになっている。
アイドルの動画の表示などできる、
色も変えられる
レーザービーム
画面
回転
逆回転
ディスコボール
上下に動く
ドームの中には
AKBグッズ販売店、AKBフッドコートなど
が入っている
ホログラム
(AKBの顔写真、
エベントのビジュアル映像など・・・)


AKB0048
画面
鏡になれる
パネル
非常出口
カーテン
上下に動く
12枚のプレート
柱
AKB0048
アキバスター
AKB0048劇場のステージ
11月25日

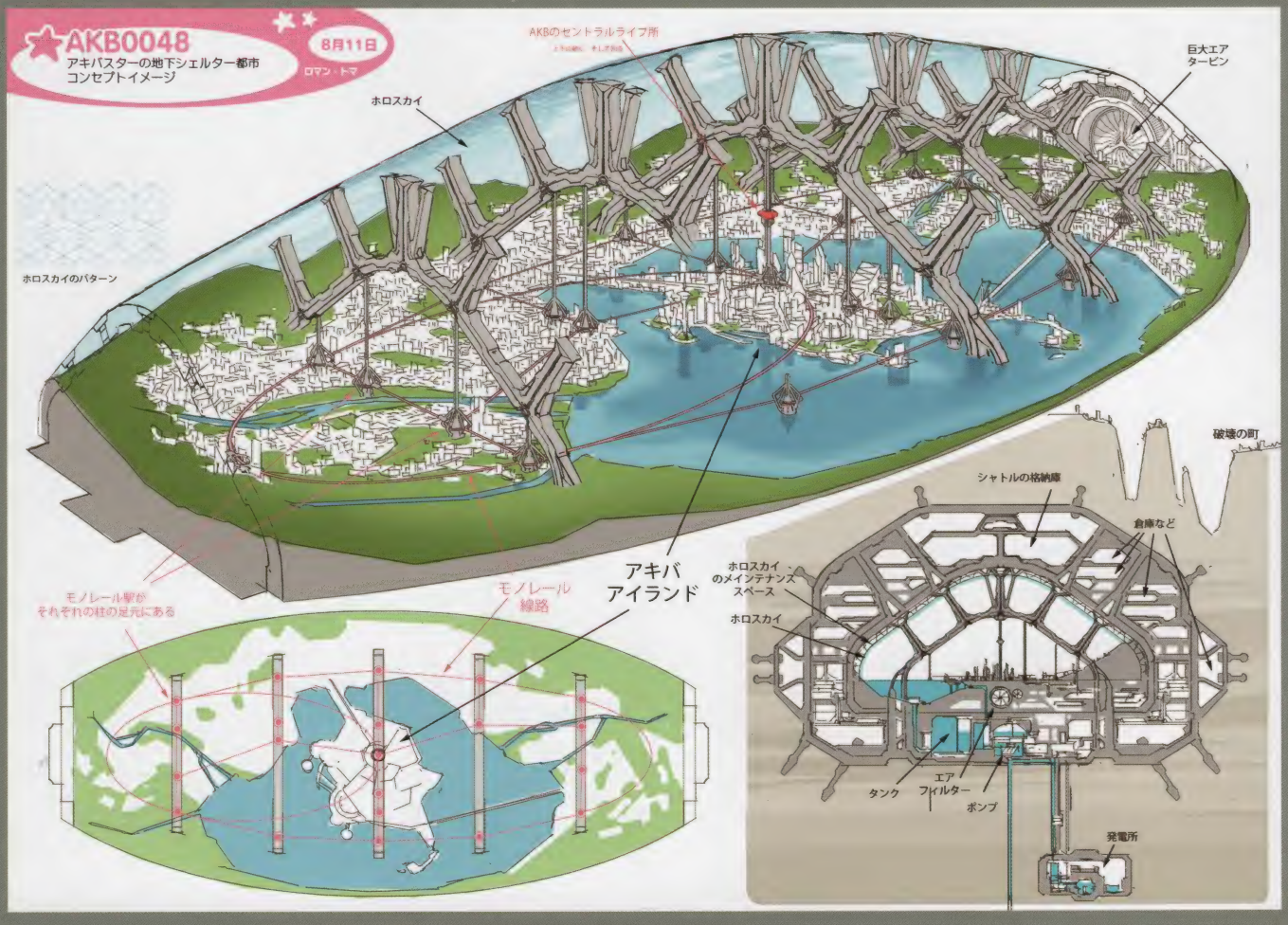

ドア
カーテン
非常出口
1F 立ち見
2F・3F
観客席
柱
AKB0048
アキバスター
AKB0048劇場・ステージ

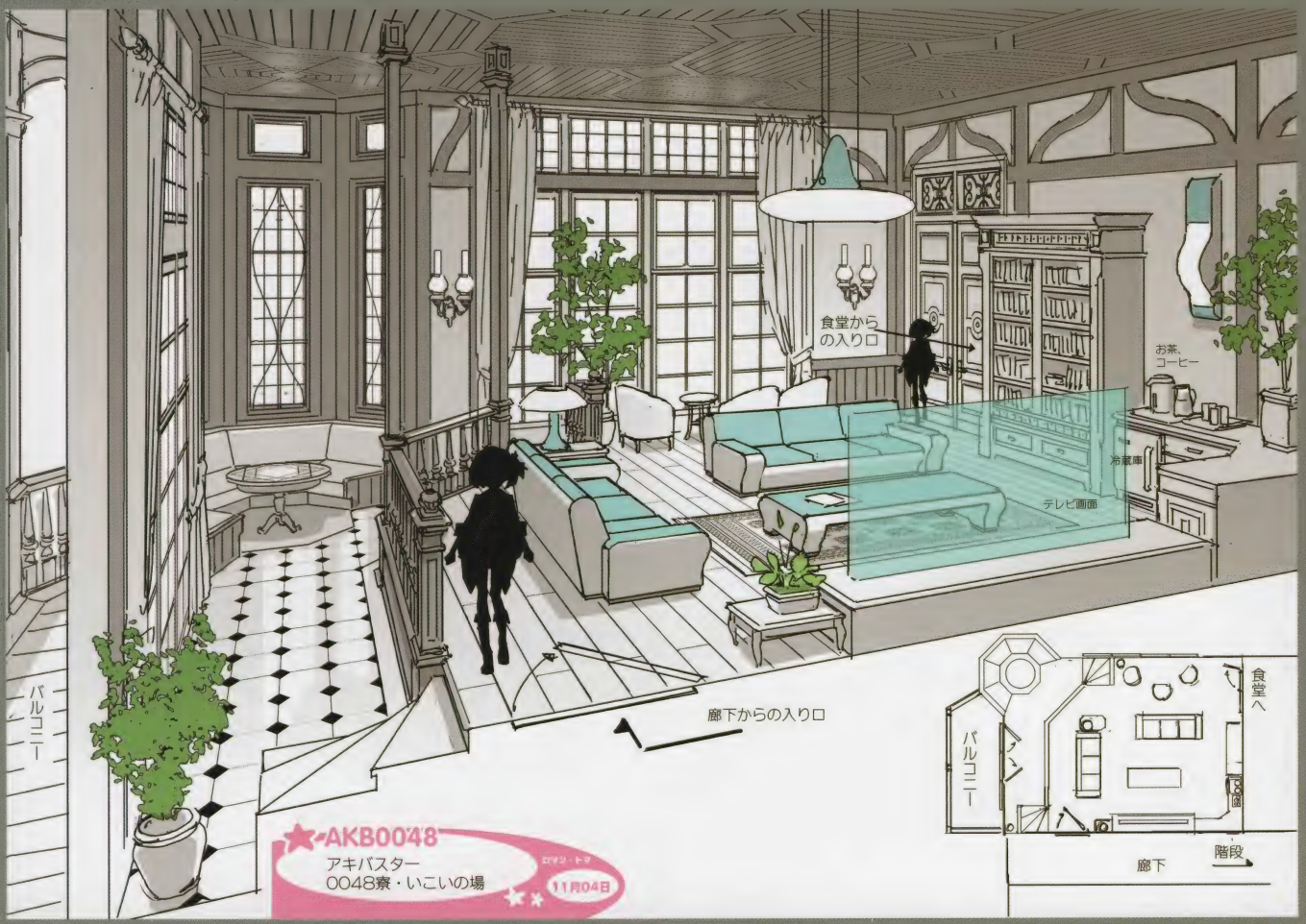

ステージ
カーテン

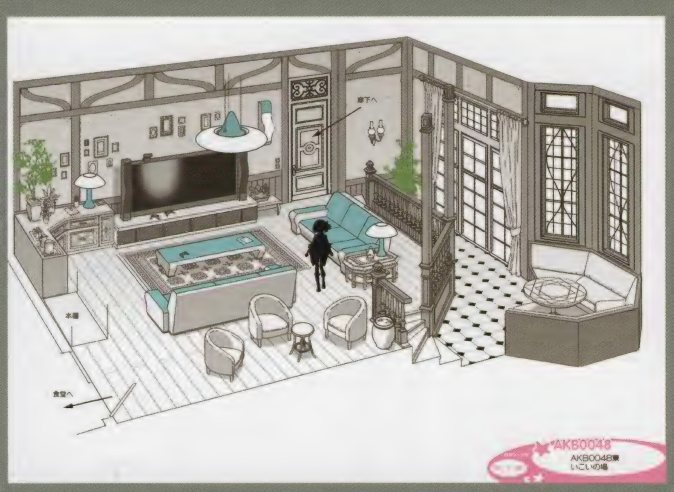

AKB0048
出入口
ロッカー
お着替えブース
化粧台
衣装
衣装の収納

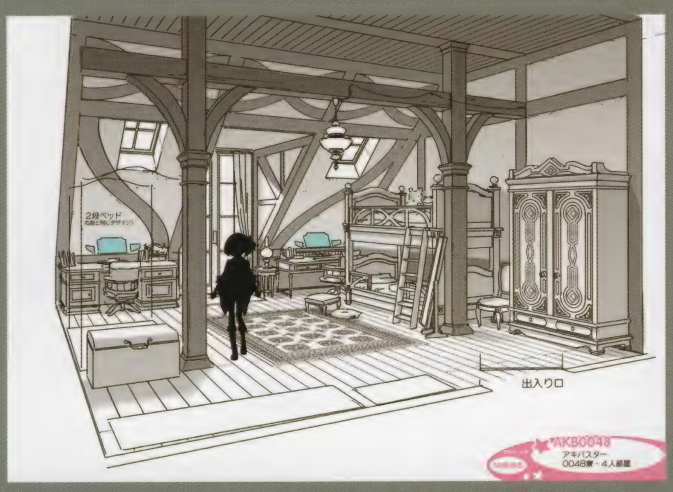

AKB0048
アキバスター AKB0048劇場
楽屋

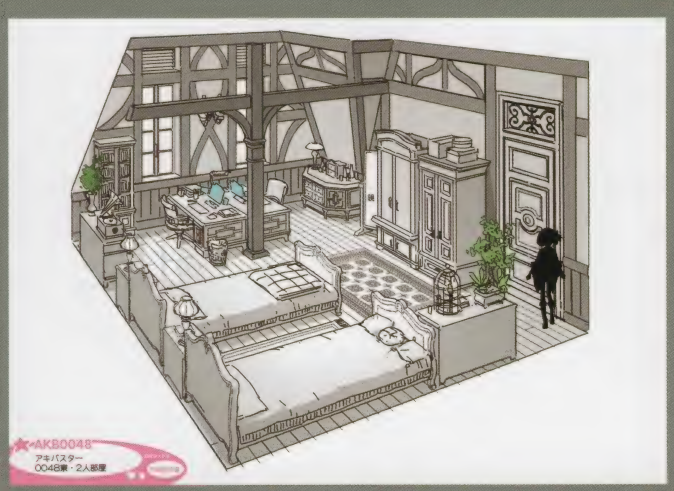

11月08日
ロマン・トマ
AKB0048
アキバスター
0048寮
ホロスカイ
レッスンルーム
食堂
4人部屋
2人部屋
いこいの場
入り口
町の端っこに
巨大なエアタービン

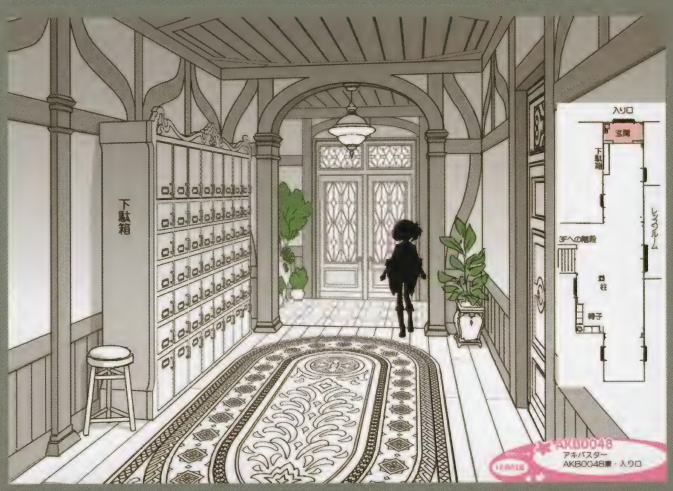

AKB0048
アキバスターの地下シェルター都市
コンセプトイメージ
8月11日
ロマン・トマ
AKBのセントラルライブ所
巨大エア
タービン
ホロスカイ
ホロスカイのパターン
破壊の町
シャトルの格納庫
倉庫など
ホロスカイ
のメインテナンス
スペース
ホロスカイ
アキバ
アイランド
モノレール駅が
それぞれの柱の足元にある
モノレール
線路
タンク
エア
フィルター
ポンプ
発電所

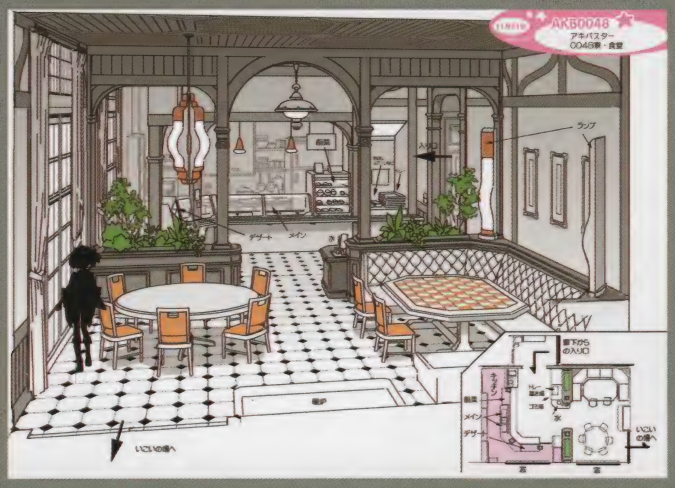

食堂からの入り口
お茶、コーヒー
冷蔵庫
テレビ画面
バルコニー
廊下からの入り口
食堂へ
バルコニー
廊下
階段
AKB0048
アキバスター
0048寮・いこいの場
ロケ地・トマ
11月04日

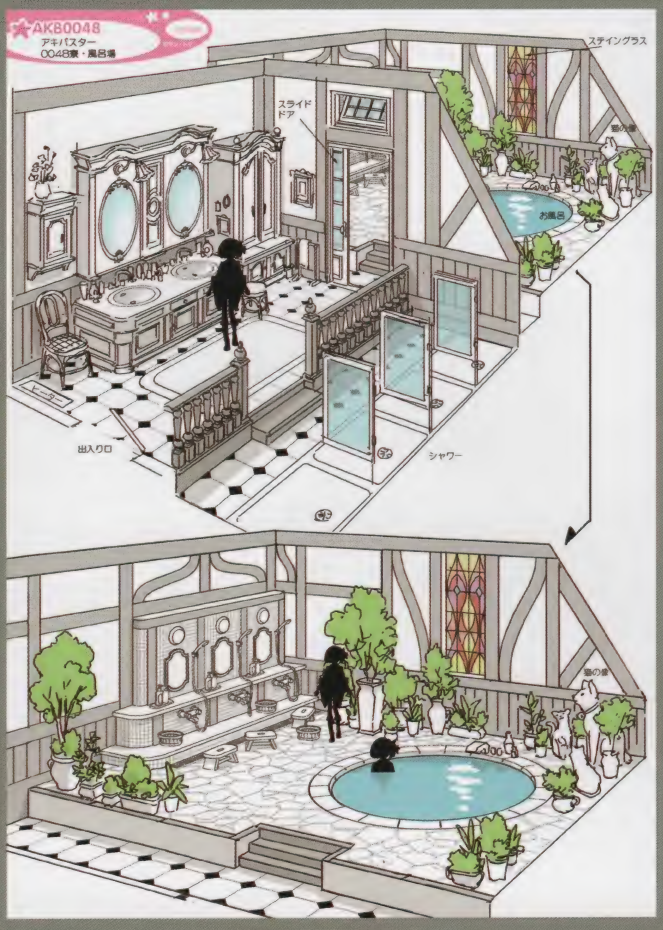

廊下へ
冷蔵
食堂へ
AKB0048
AKB0048寮
いこいの場

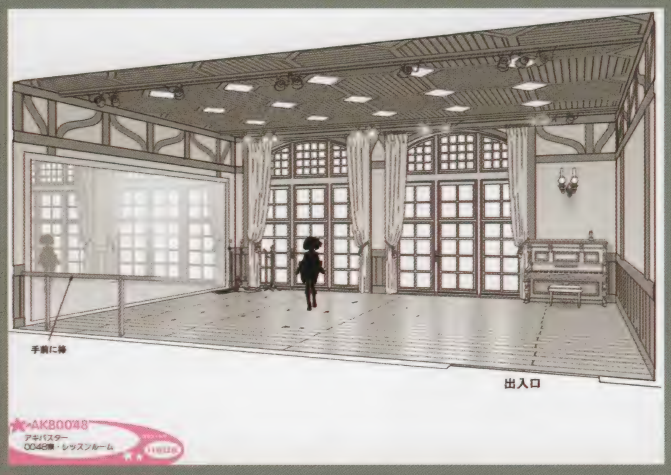

2段ベッド
出入り口
AKB0048
アキバスター
0048寮・4人部屋

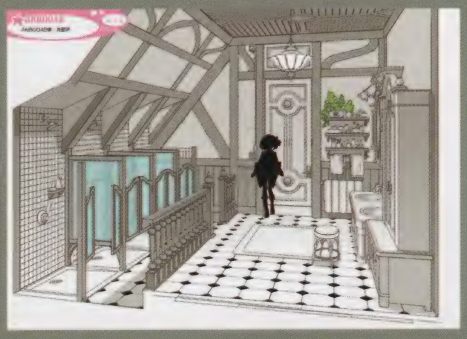

AKB0048
アキバスター
0048寮・2人部屋


下駄箱
入り口
玄関
下駄箱
下への階段
トイレ
鏡
椅子
AKB0048
アキバスター
AKB0048寮・入り口

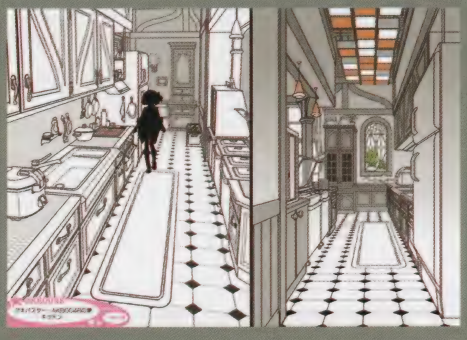

AKB0048
アキバスター
0048寮・食堂
ランプ
デザート
メイン
いこいの場へ

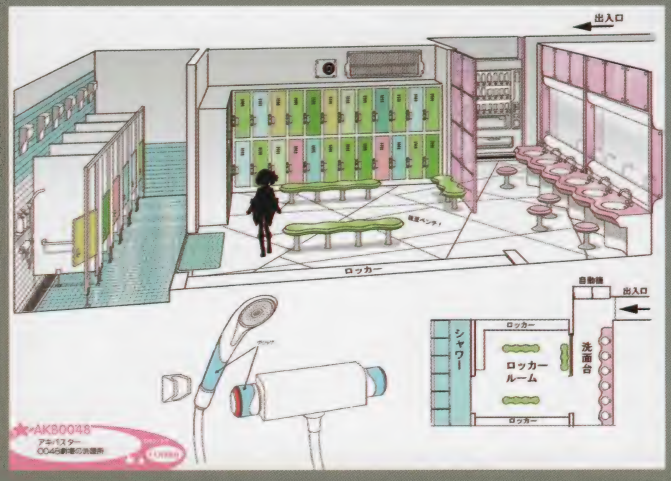

AKB0048
アキバスター
0048寮・風呂場
スライドドア
スティングラス
お風呂
出入り口
シャワー


手前に神
出入口
AKB0048
アキバスター
0048寮・レッスンルーム

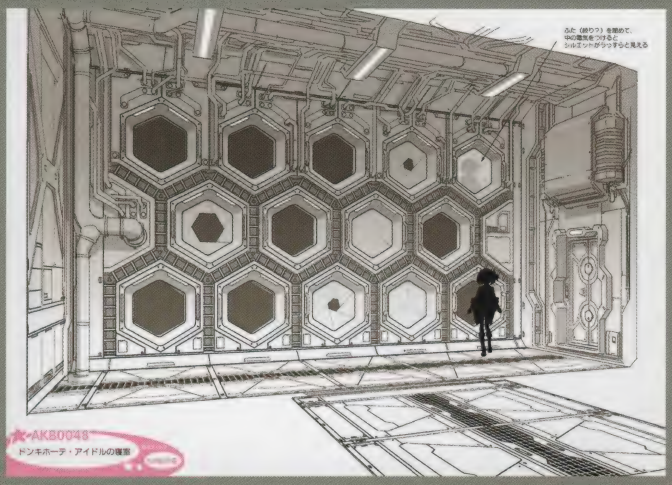


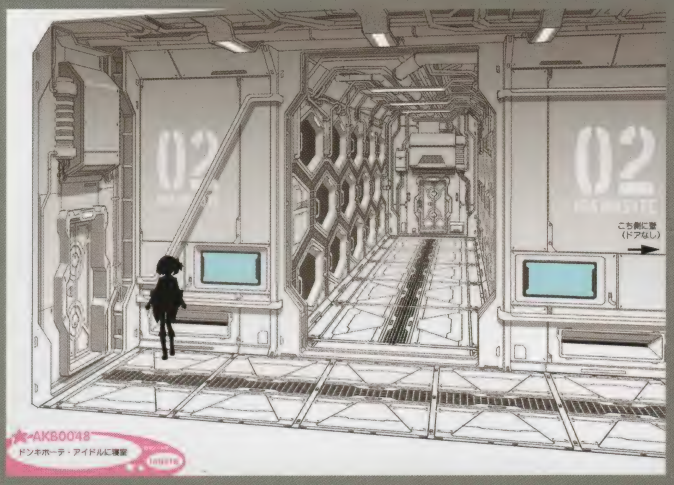

レッスンルーム
2Fです！
AKB0048

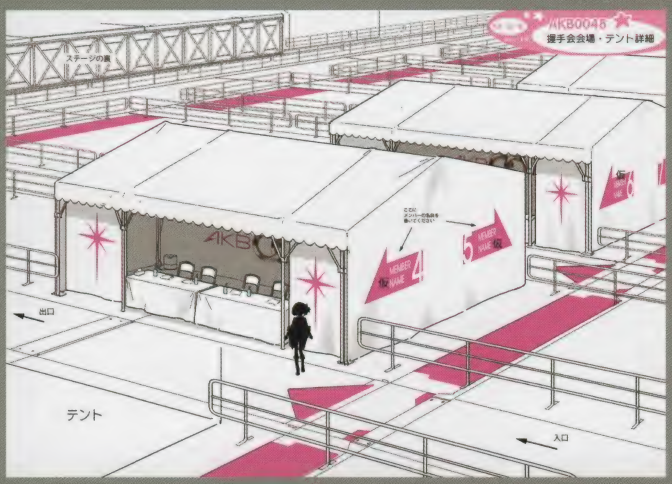


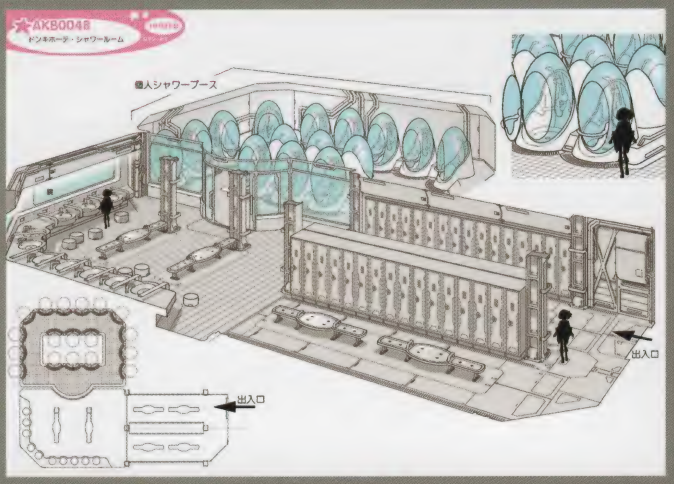

出入口
ロッカー
自動機
出入口
シャワー
ロッカー
洗面台
ロッカールーム
ロッカー
AKB0048
アキバスター
0048寮寮の浴場所

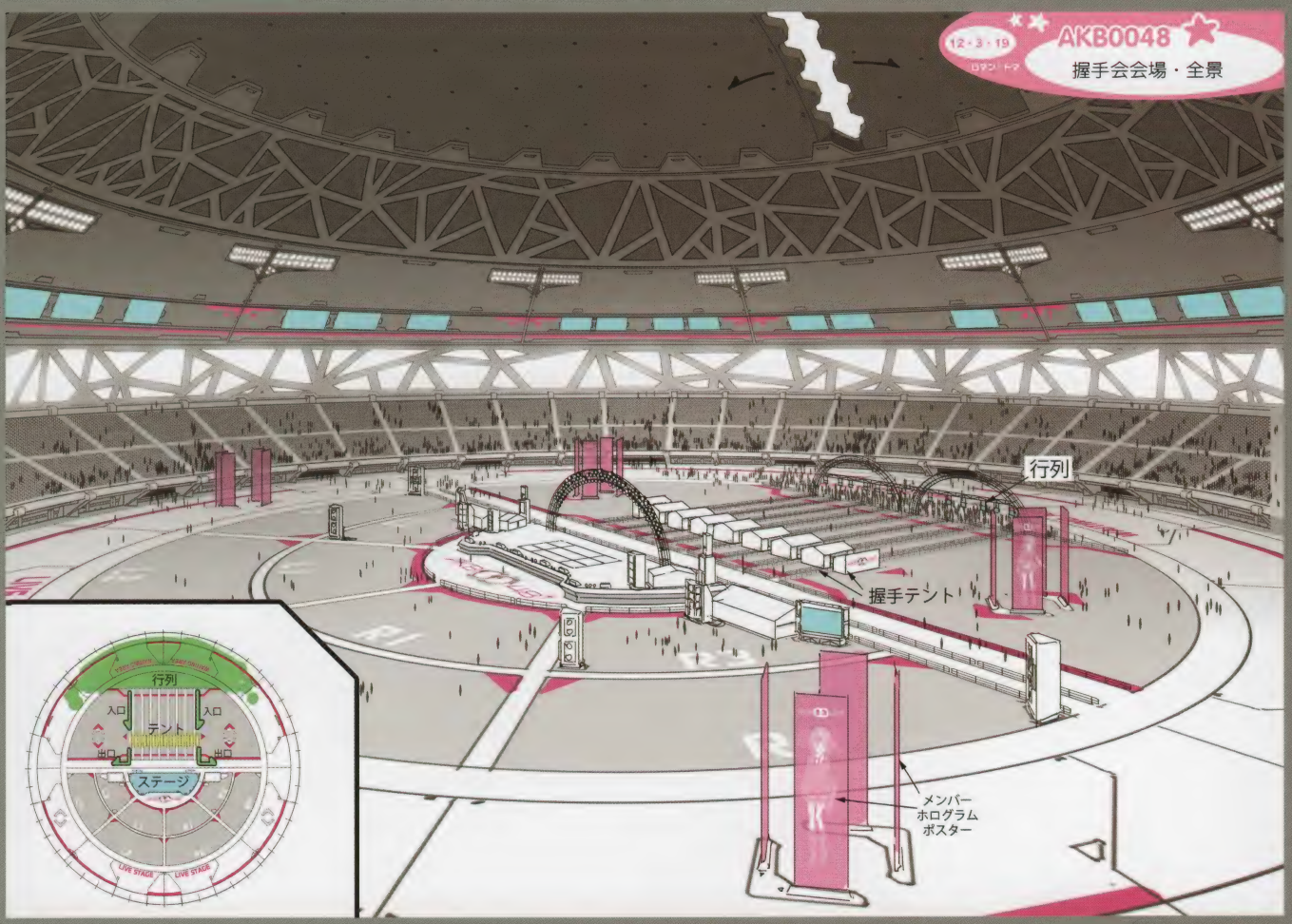


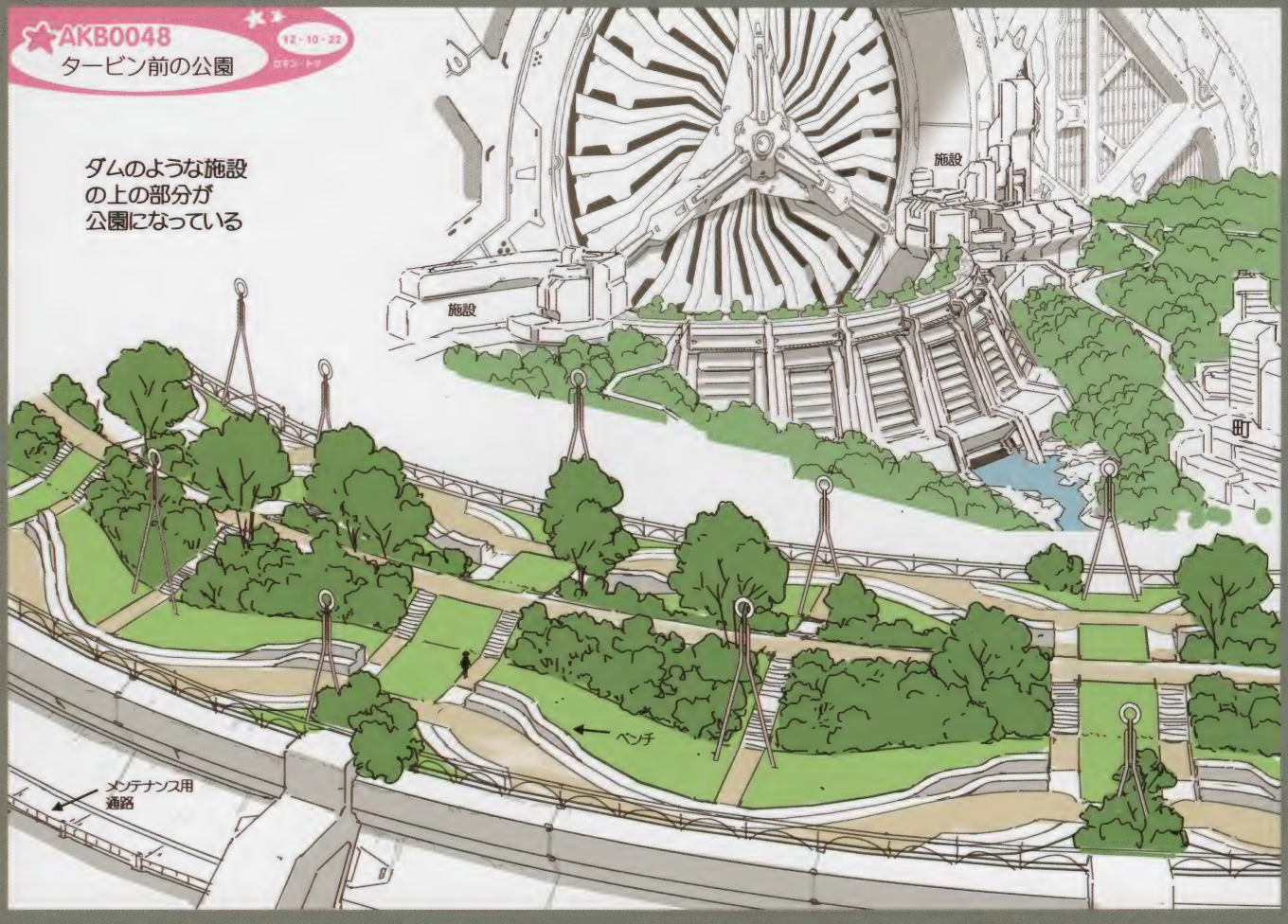

AKB0048
ドンキホーテ・アイドルの寝室

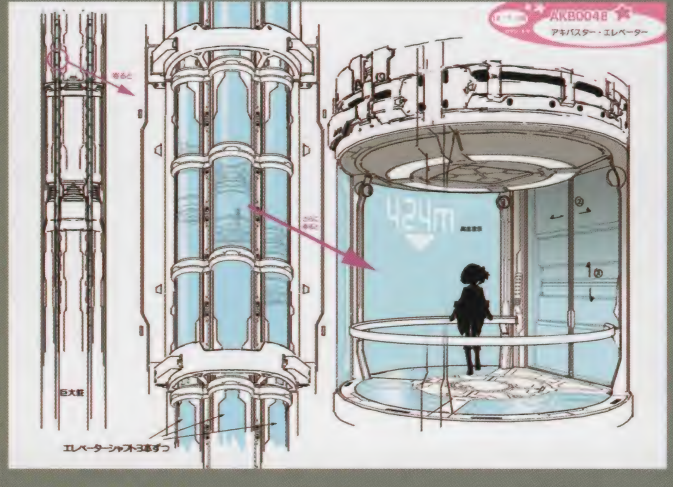

AKB0048
ドンキホーテ・アイドルに寝室

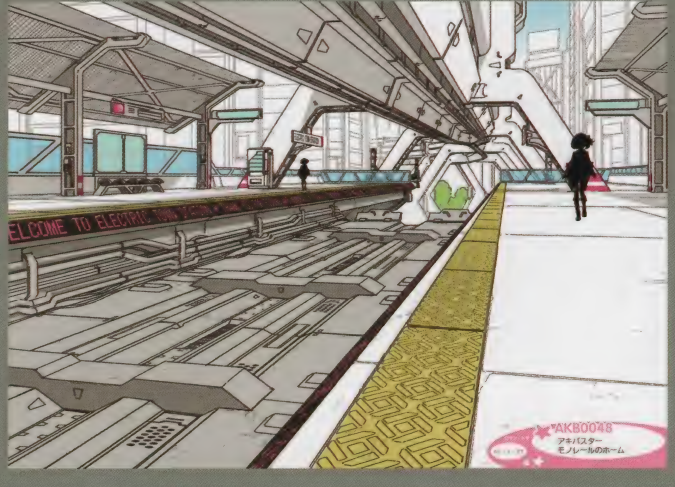

AKB0048
握手会会場・テント詳細
テント
出口
入口

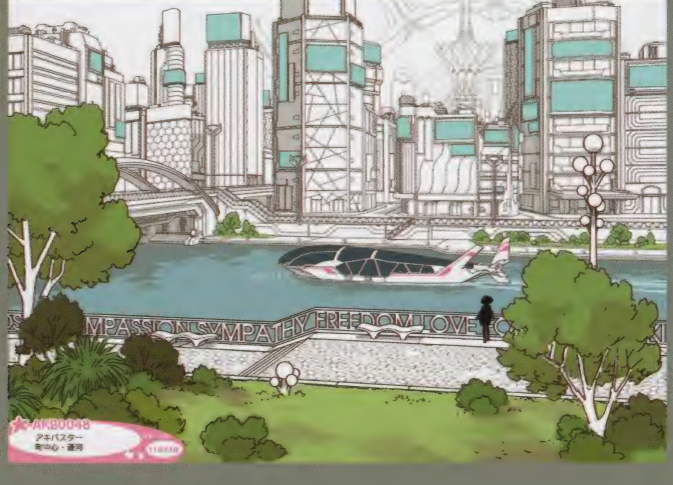

AKB0048
ドンキホーテ・シャワールーム
個人シャワーブース
出入口
出入口

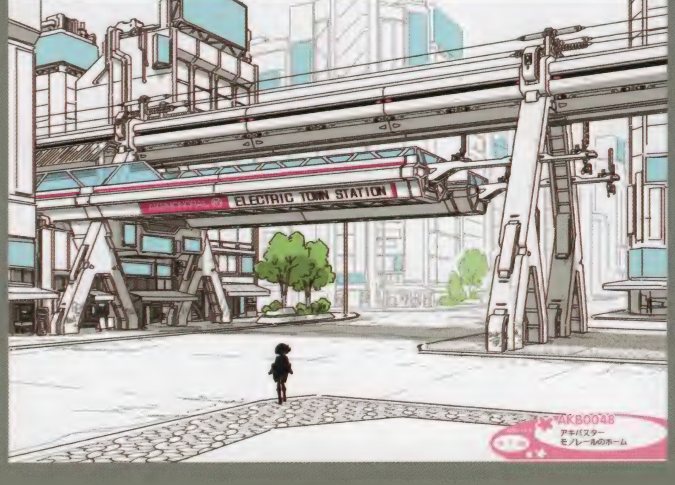

12・3・19
AKB0048
握手会会場・全景
行列
握手テント
メンバー
ホログラム
ポスター
行列
入口
入口
テント
出口
出口
ステージ
LIVE STAGE
LIVE STAGE

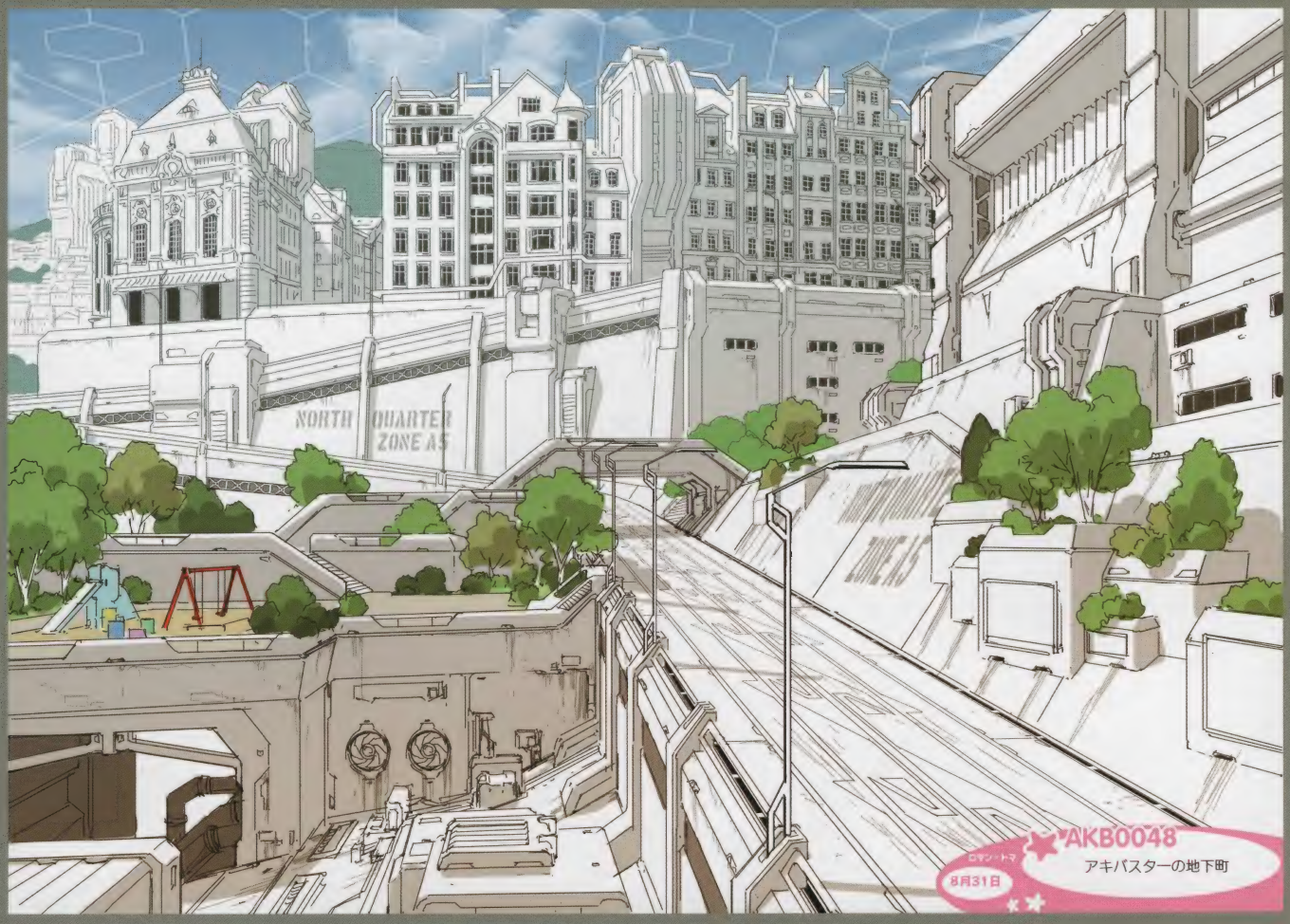

AKB0048
タービン前の公園
1Z-10-22
ダムのような施設
の上の部分が
公園になっている
施設
施設
町
ベンチ
メンテナンス用
通路

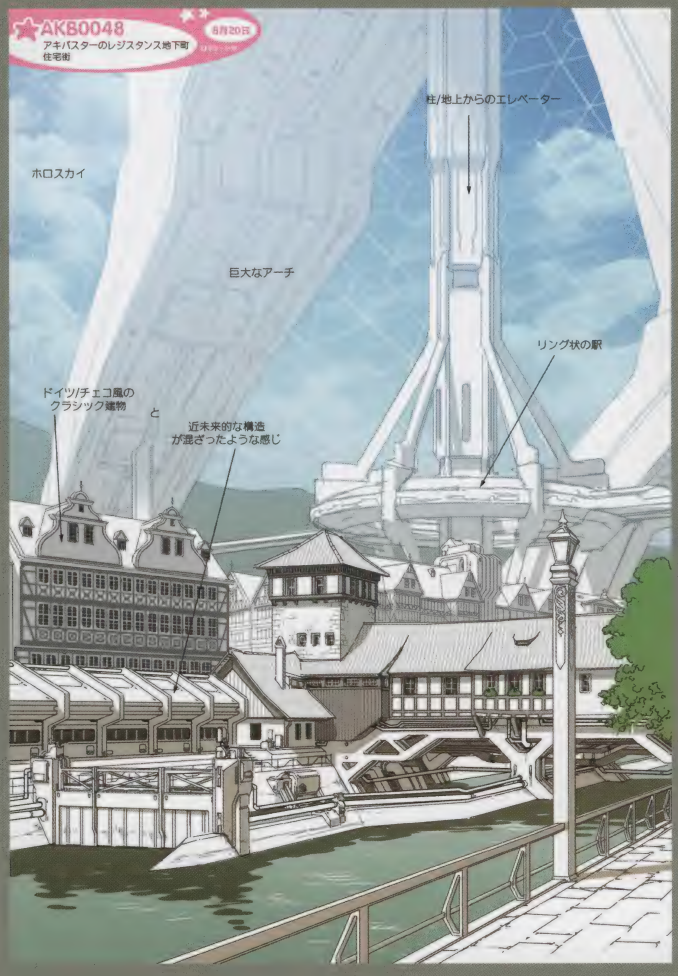

AKB0048
アキバスター・エレベーター
424m


AKB0048
アキバスター
モノレールのホーム


AKB0048
アキバスター


ELECTRIC TOWN STATION
AKB0048
アキバスター
モノレールのホーム

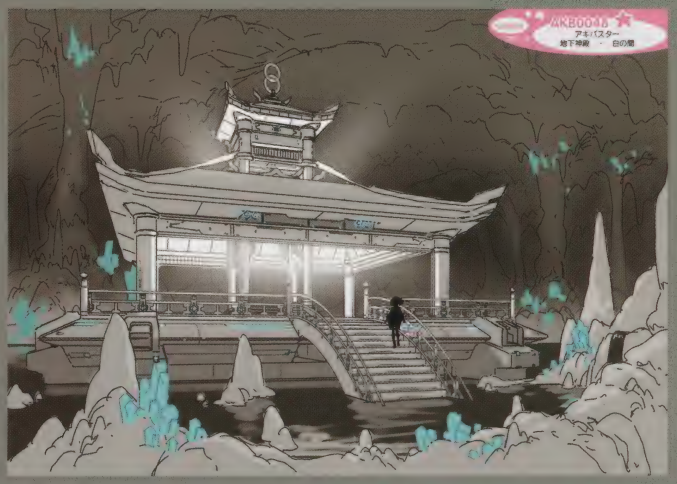

NORTH QUARTER
ZONE A5
AKB0048
アキバスターの地下町
8月31日


AKB0048
アキバスターのレジスタンス地下町
住宅街
8月20日
柱/地上からのエレベーター
ホロスカイ
巨大なアーチ
リング状の駅
ドイツ/チェコ風の
クラシック建物
と
近未来的な構造
が混ざったような感じ

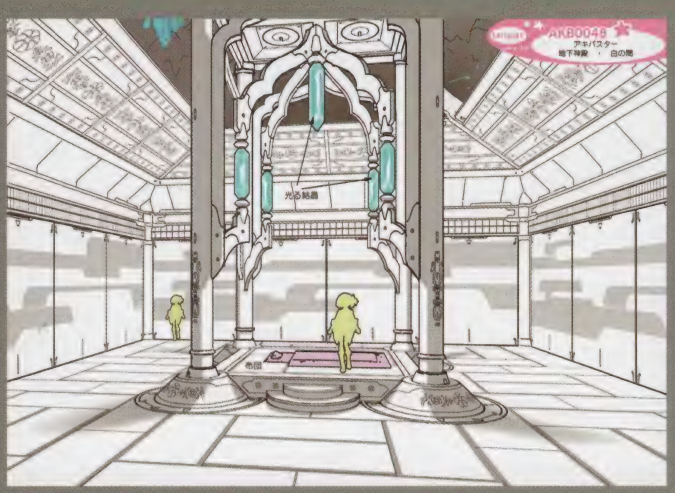

AKB0048
アキバスターの地下町


AKB0048
どこかの惑星の戦場


AKB0048
アキバスター
地下神殿 ・ 白の間
スライドパネル
露天風呂
部屋内参考
台の上に布団
光る結晶

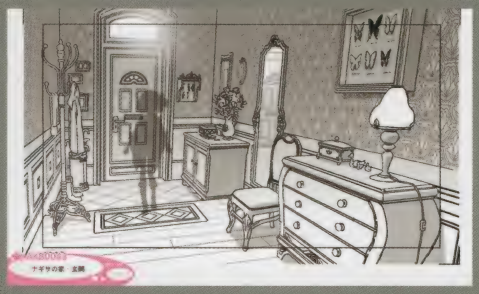

AKB0048
アキバスター
地下神殿 ・ 白の間

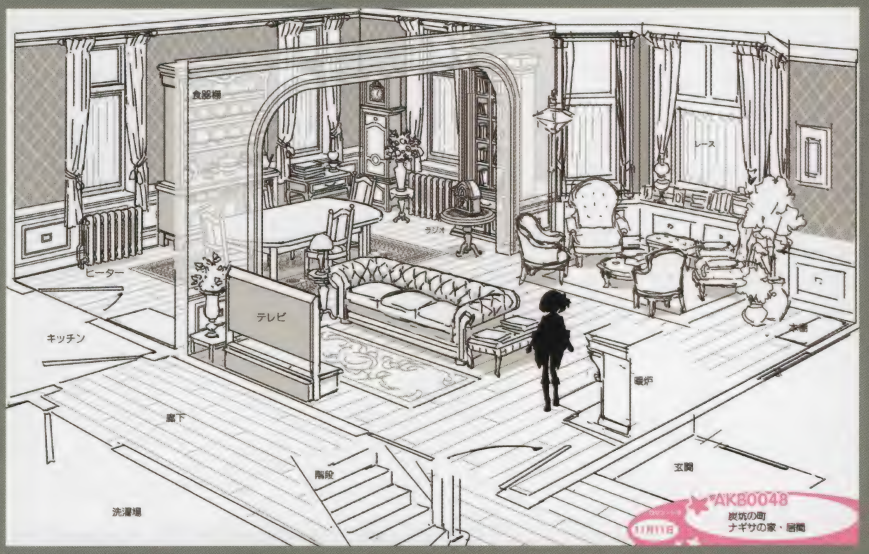

11月03日
AKB0048
アキバスター
地下神殿

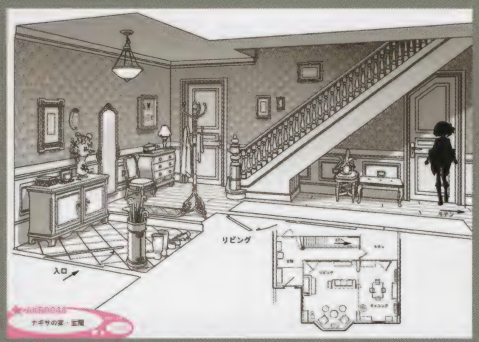

AKB0048
アキバスター
地下神殿 ・ 白の間
光る結晶
布団

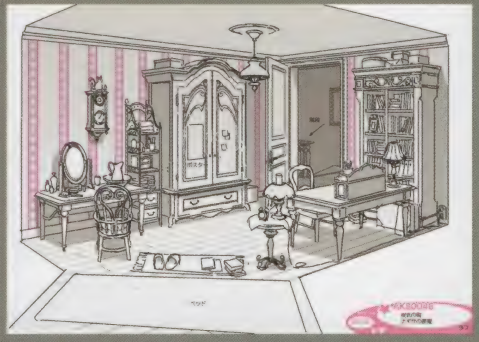

AKB0048
アキバスターの破壊前イメージ


AKB0048
炭坑の町
ナギサの家
9月24日
ロマン・トマ
ナギサの部屋



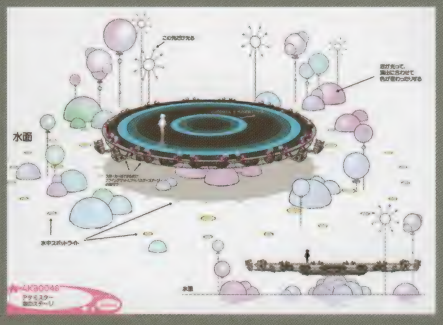

食器棚
レース
ラジオ
ヒーター
テレビ
キッチン
暖炉
廊下
玄関
階段
洗濯場
AKB0048
炭坑の町
ナギサの家・居間

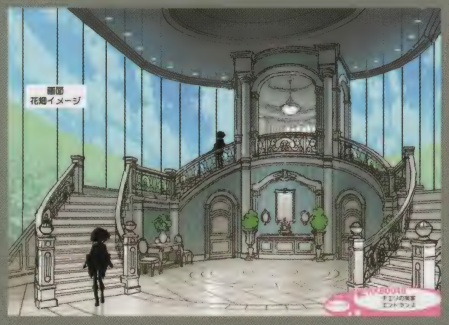

リビング
入口




AKB0048
1話の下水道




水面

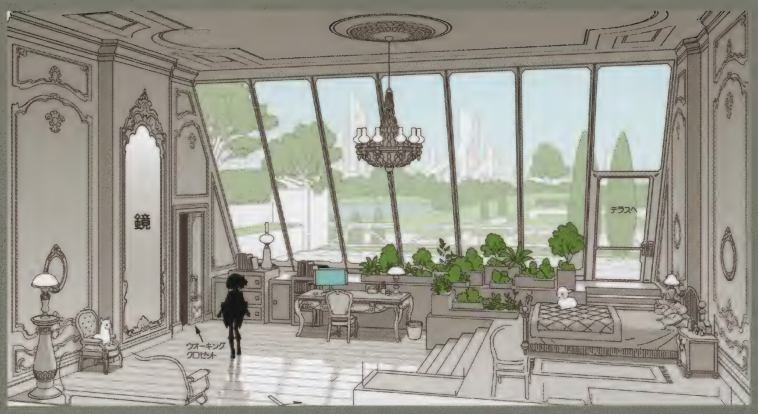

階段
花瓶イメージ

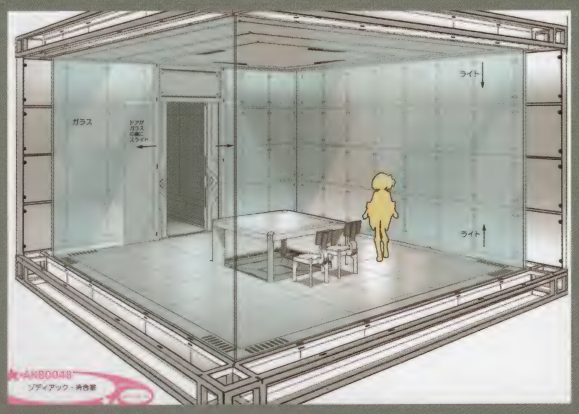


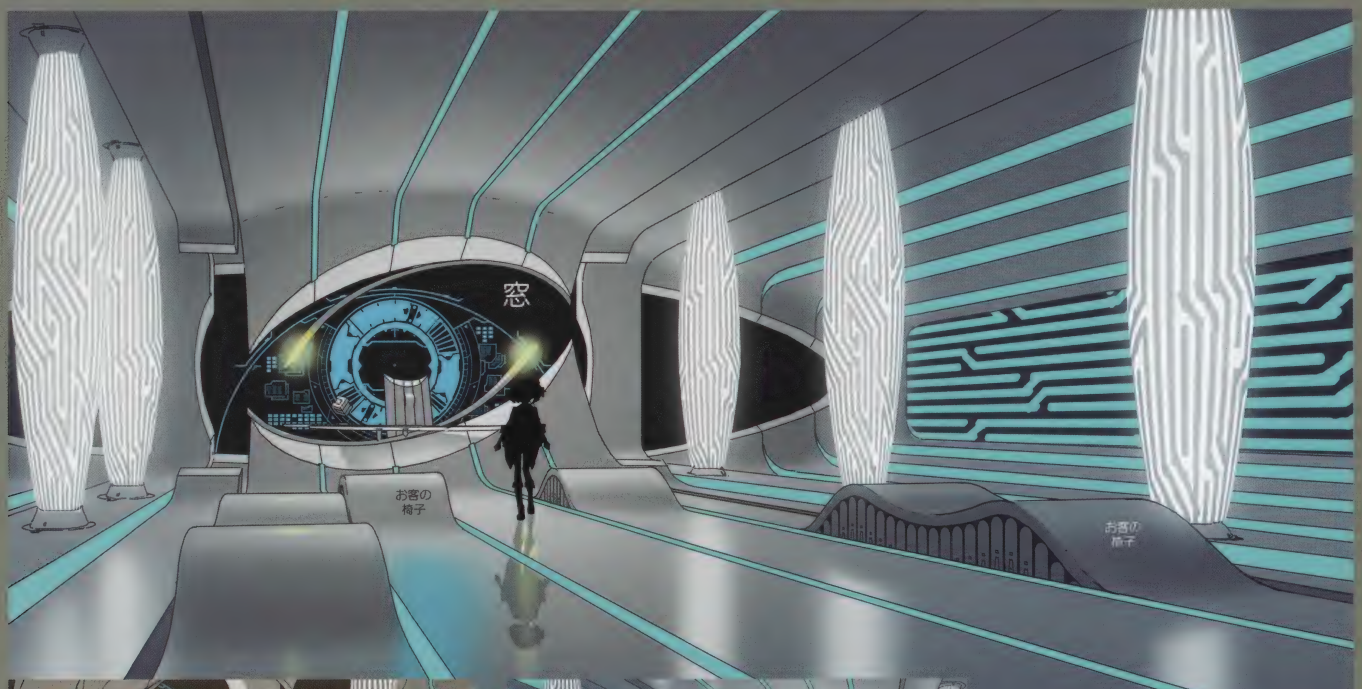


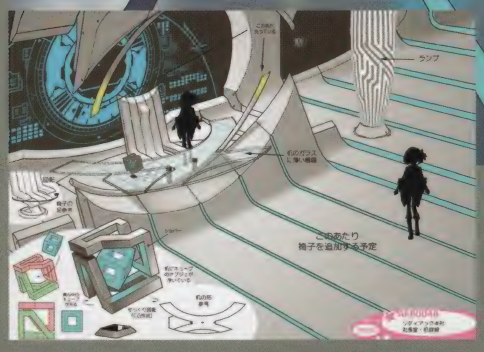


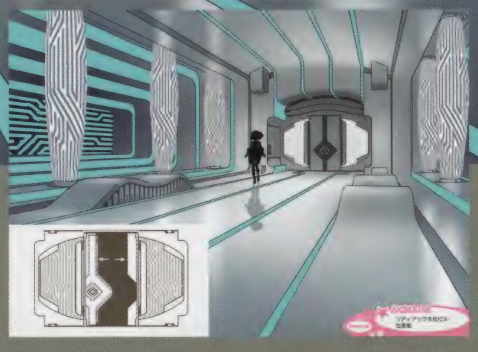

AKB0048
ツンドラスター
川（ライブをする場所）
多くの観客は
船の上にいる
手すりの後ろ
に立っている観客もいる
フライングゲットは
あっている川の上で歌っている
水

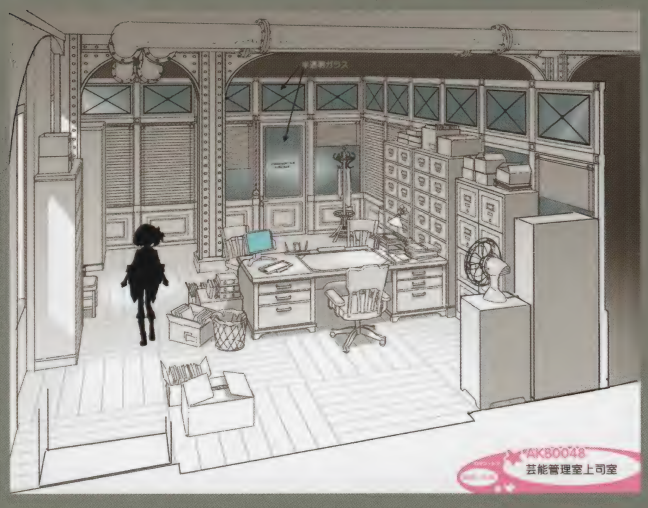

鏡
テラスへ
クオーキング
クロゼット

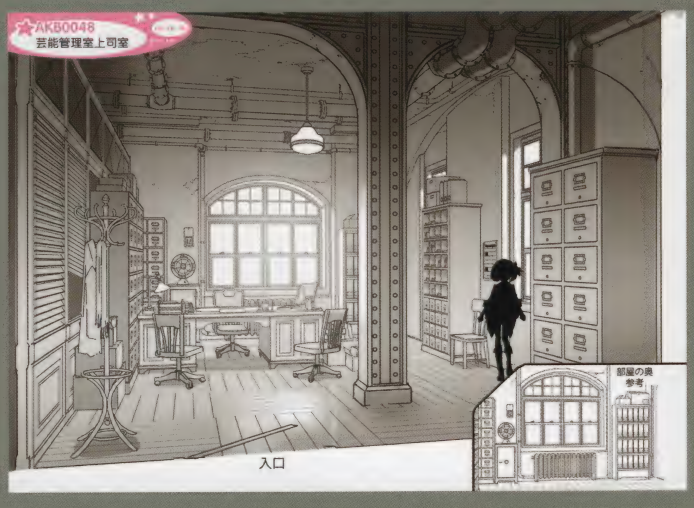

ガラス
ライト
ライト
AKB0048
ソディアック・会合室

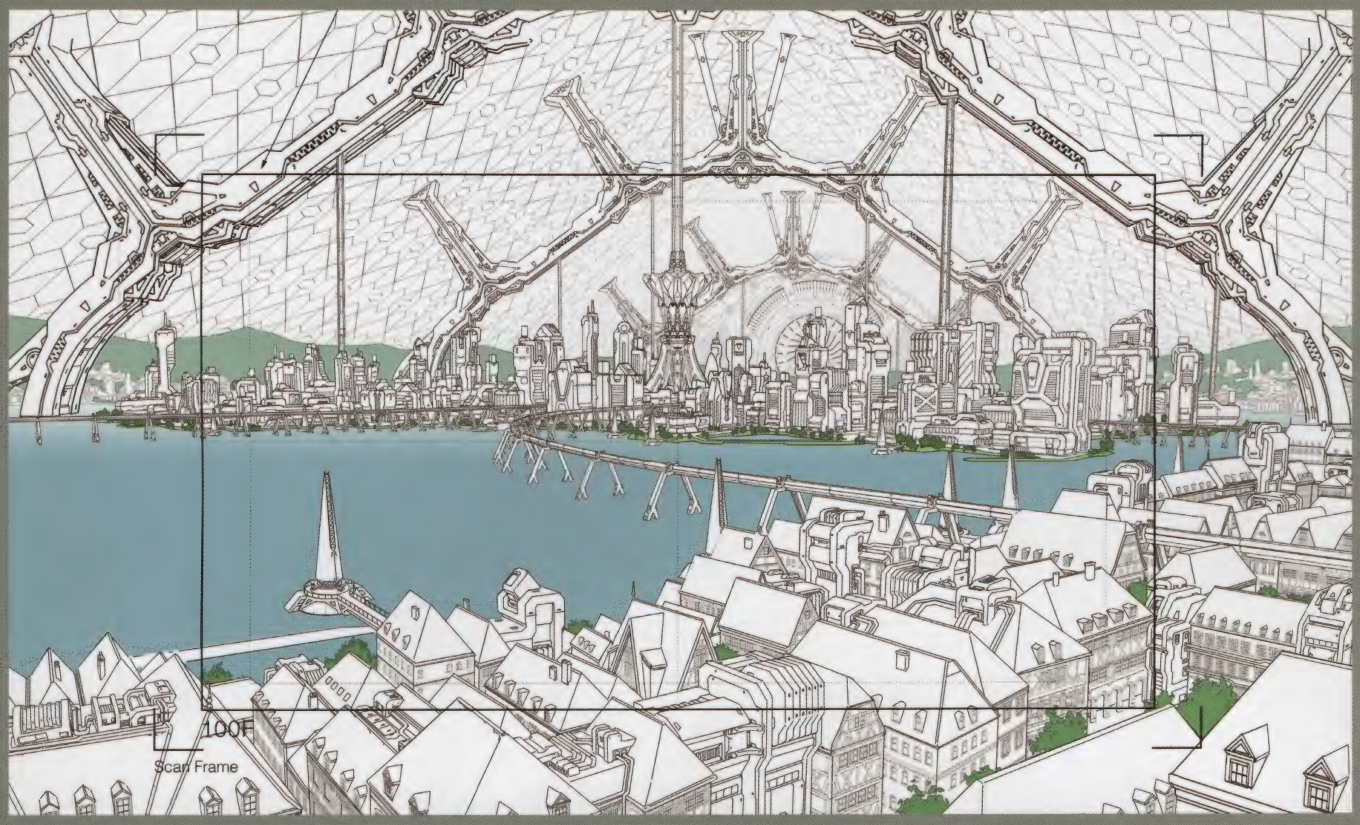

窓
お客の
椅子
お客の
椅子

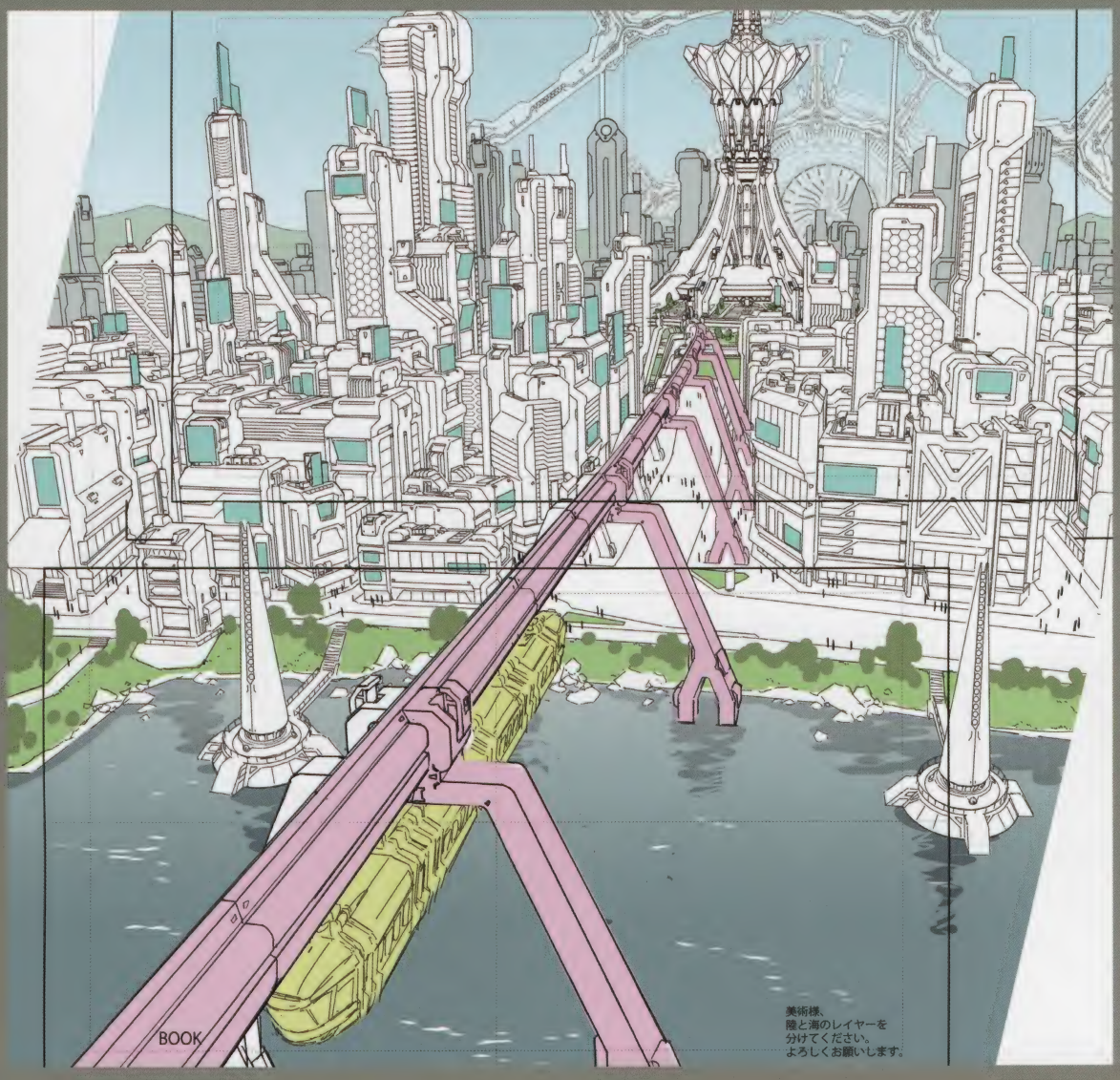

ランプ
ごあるたり
椅子を追加する予定

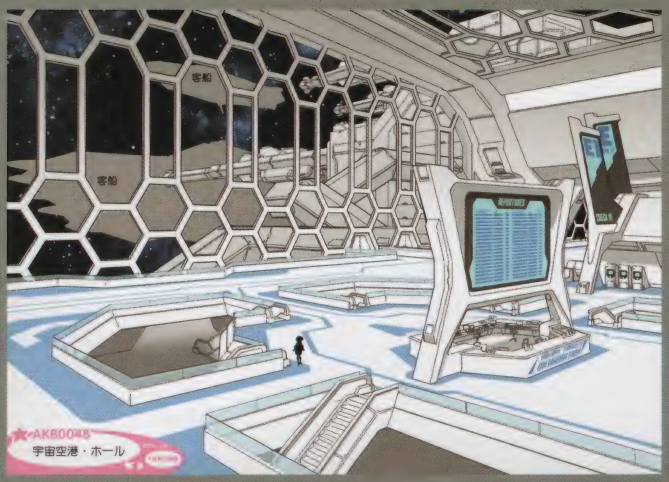



AKB0048
芸能管理室上司室

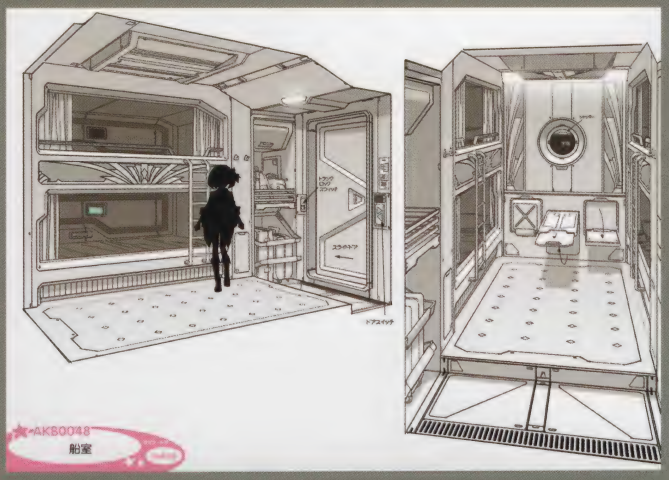

AKB0048
芸能管理室上司室
部屋の奥
参考
入口


100ft
Scan Frame

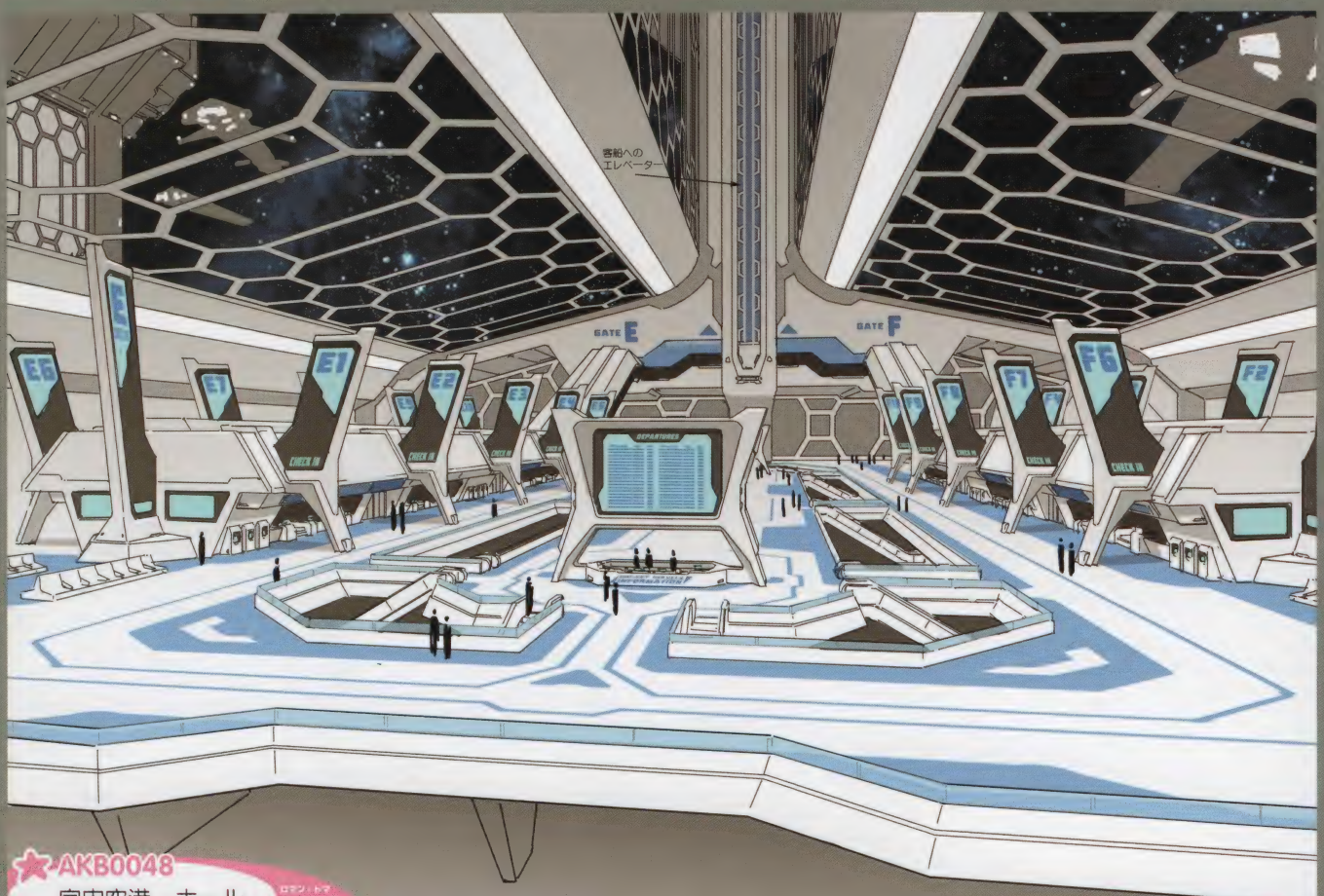

BOOK
美術様、
陸と海のレイヤーを
分けてください。
よろしくお願いします。



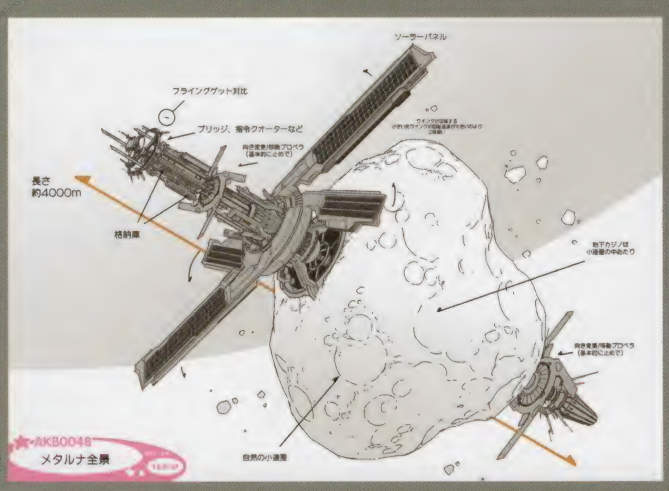
AKB0048
宇宙空港・ホール



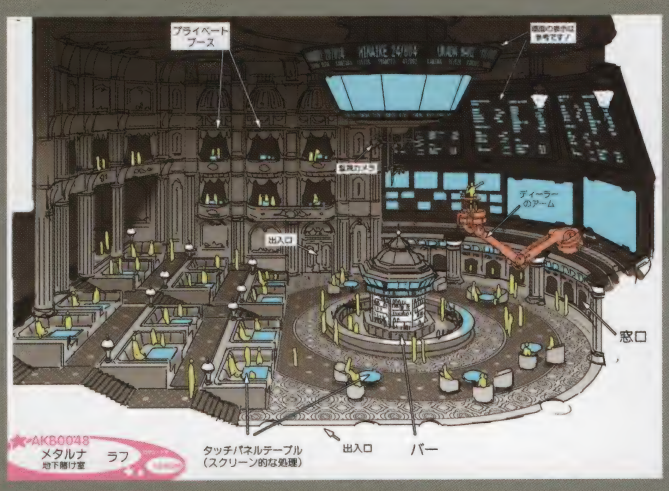
AKB0048
船室



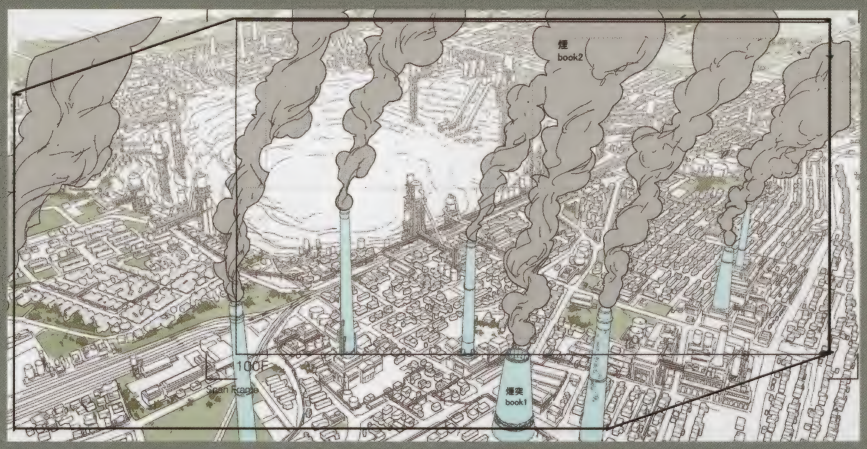
AKB0048
宇宙空港・ホール
ロマン：トマ
10月5日

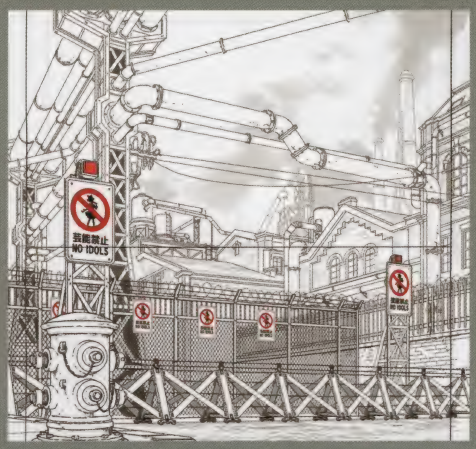


AKB0048
メタルナ全景

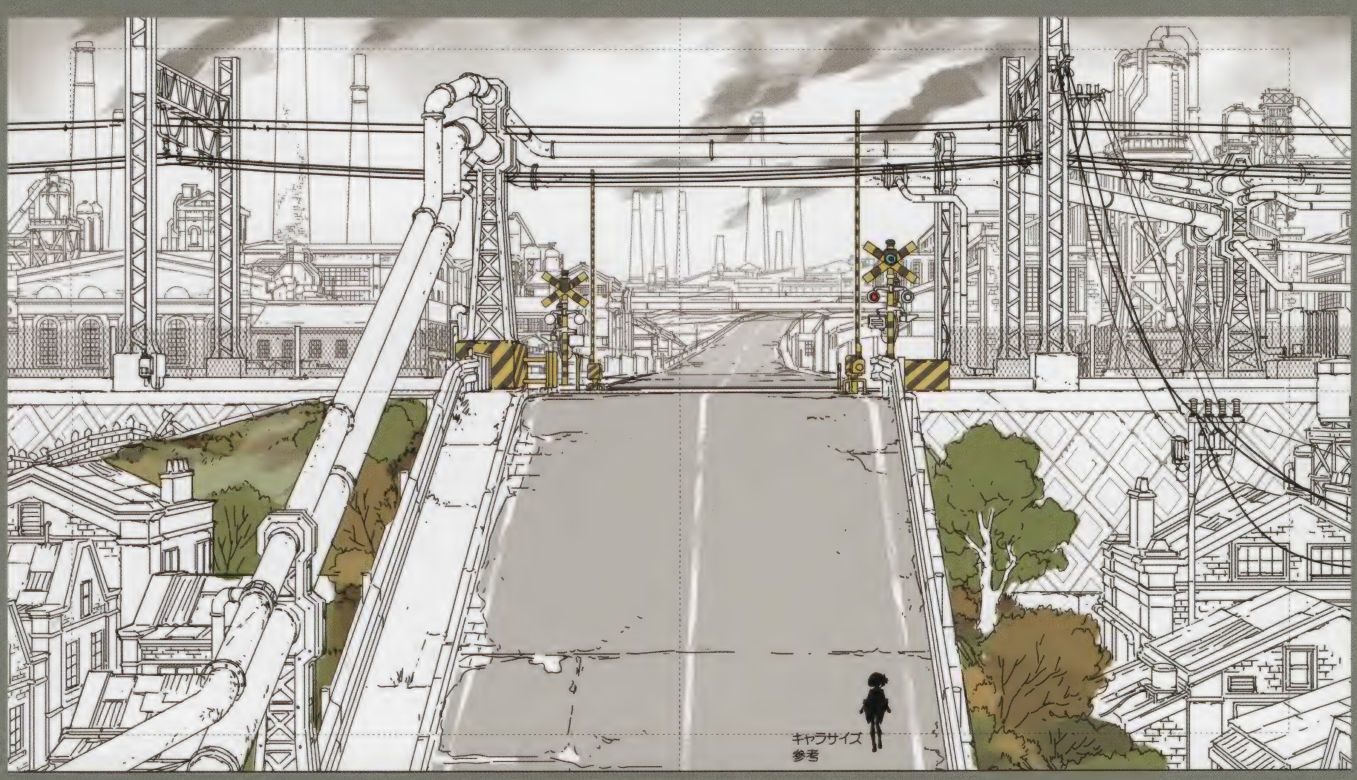


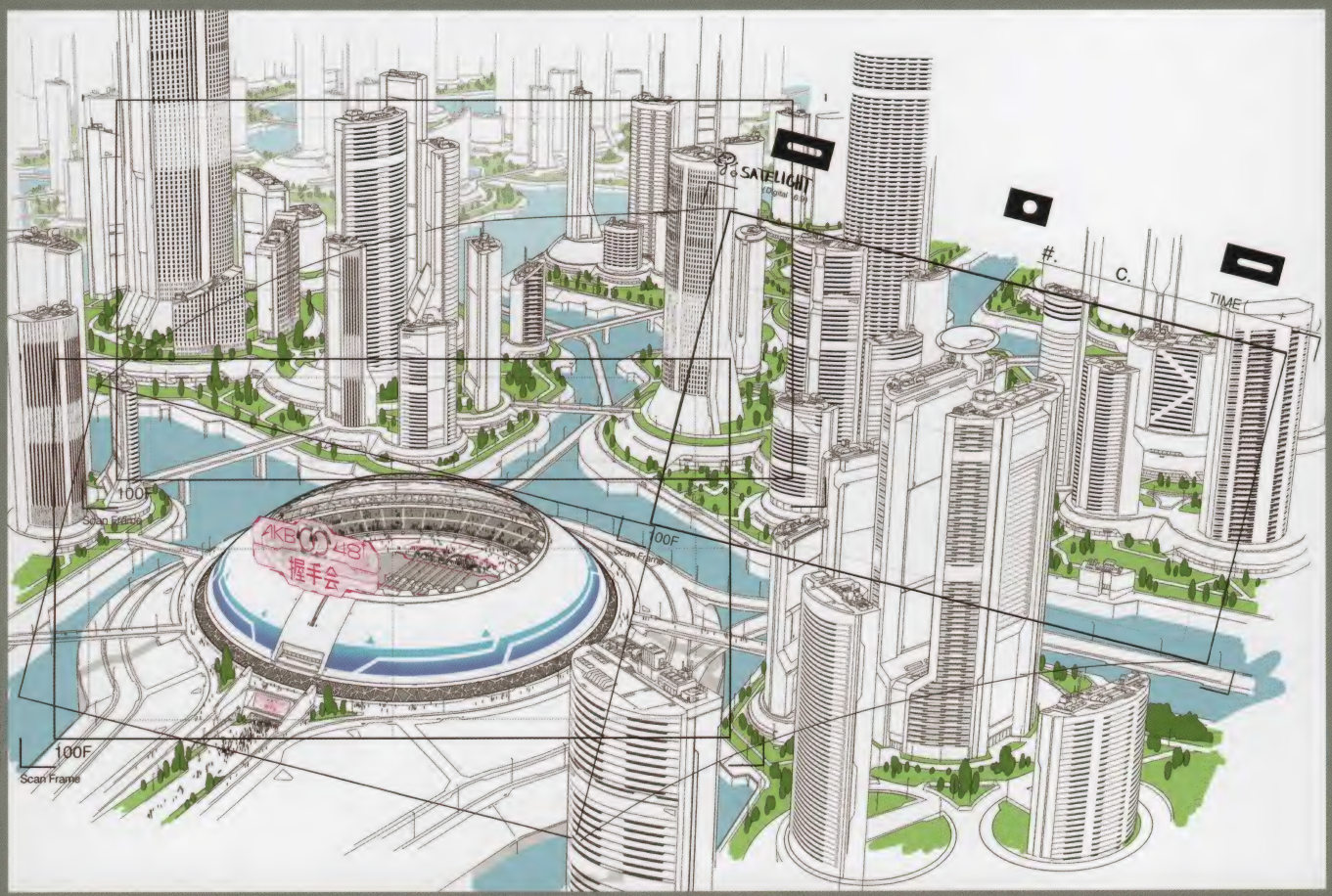
AKB0048
メタルナ
地下階ロビー
ラフ

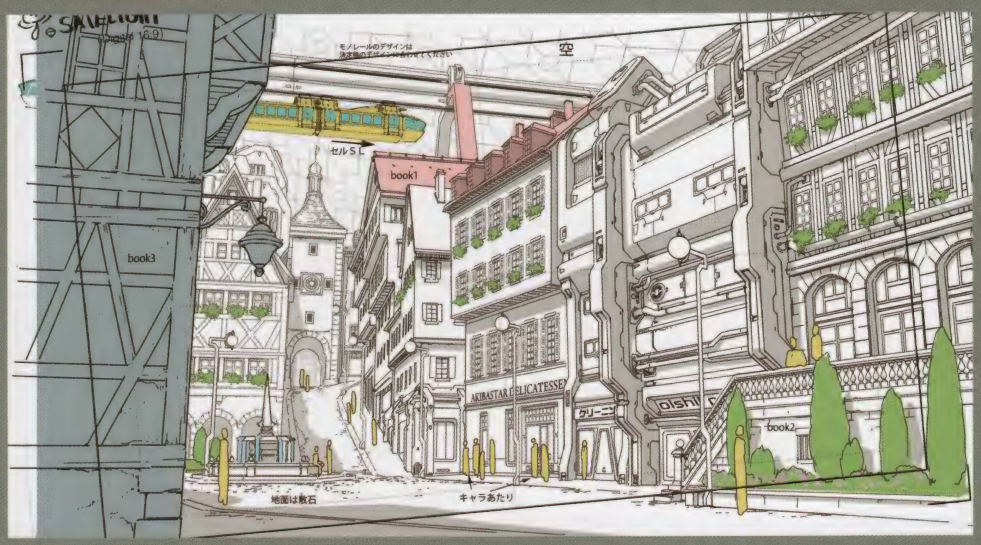

煙
book2
100F
煙突
book1


工機禁止
NO TOOLS



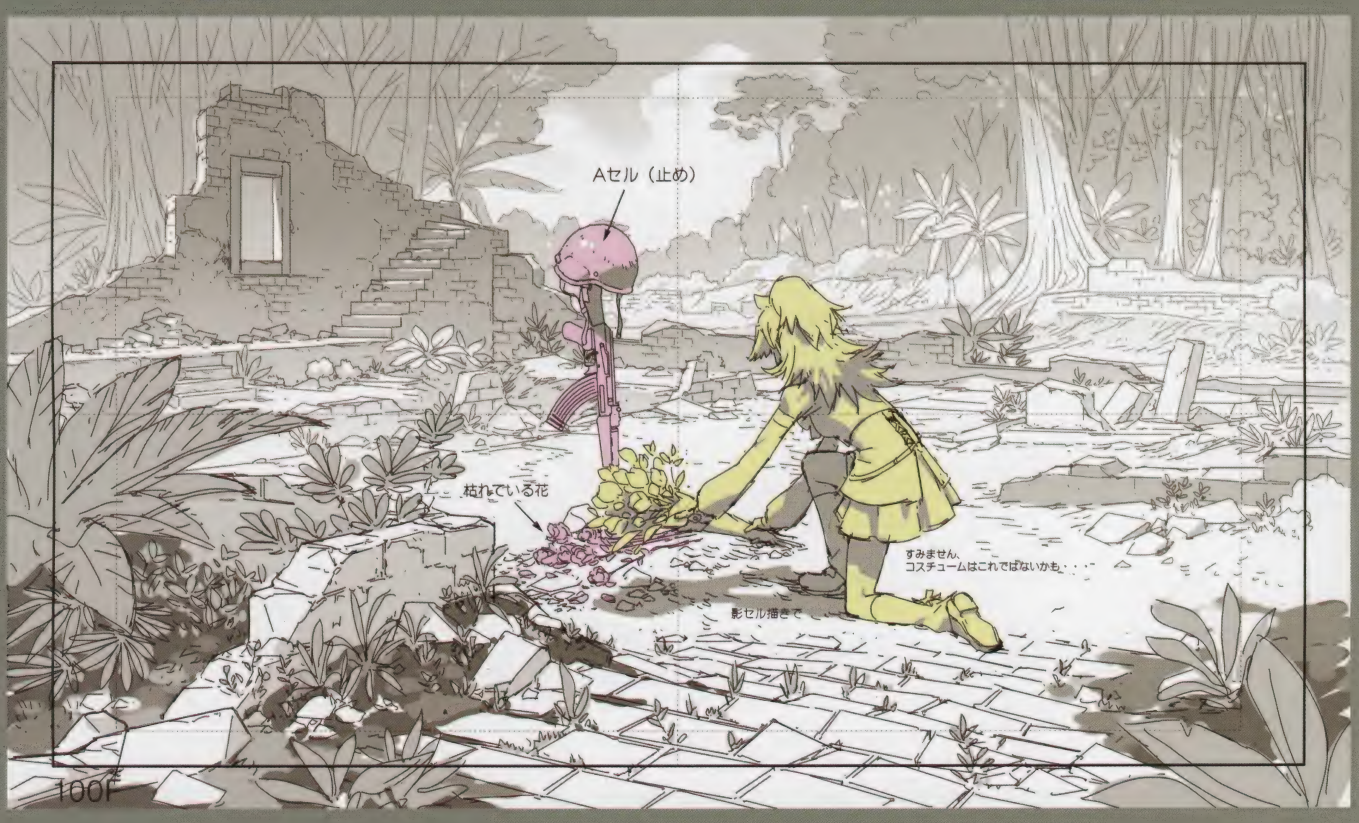

キャラサイズ
参考

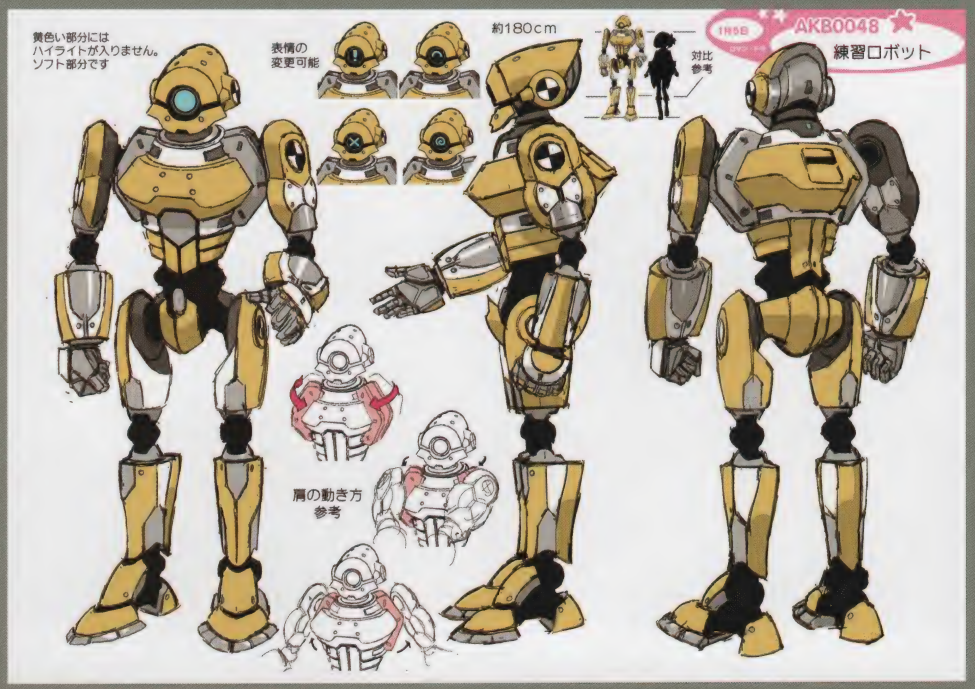

SATELIGHT
TIME
100F
Scan Frame
AKB48
握手会

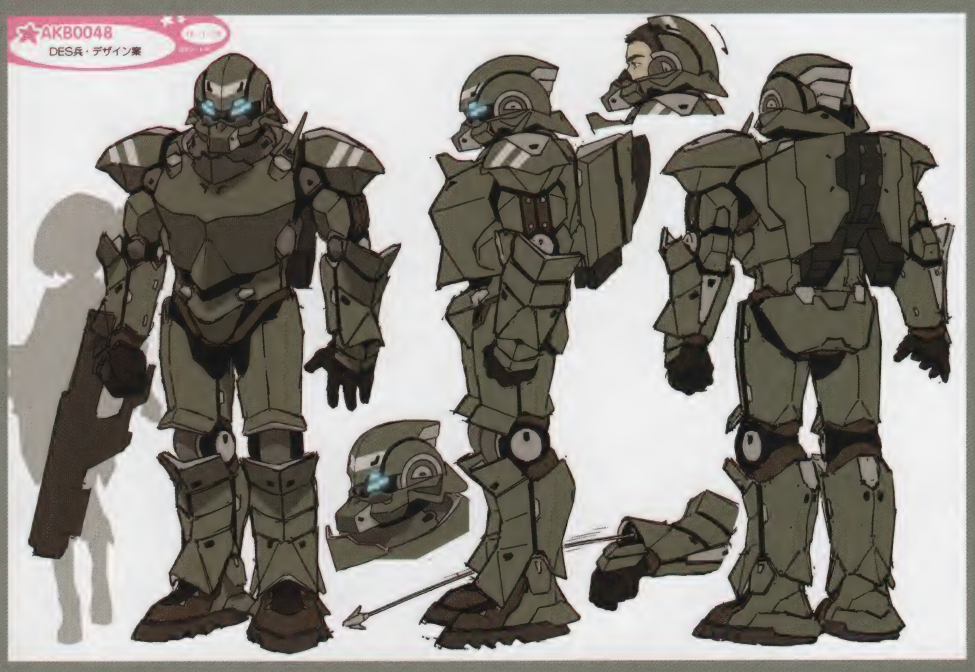

SATELIGHT
空
book1
book2
book3
AKIBASTAR DELICATESSEN
地面は散石
キャラあたり

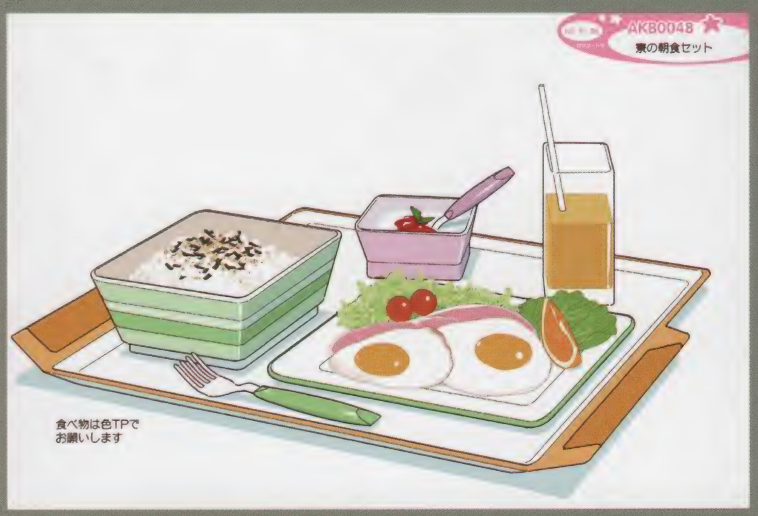

100F




Aセル（止め）
枯れている花
すみません、
コスチュームはこれではないかも・・・
影セル描きて
100F


AKB0048
練習ロボット
黄色い部分には
ハイライトが入りません。
ソフト部分です
表情の
変更可能
約180cm
対比
参考
肩の動き方
参考

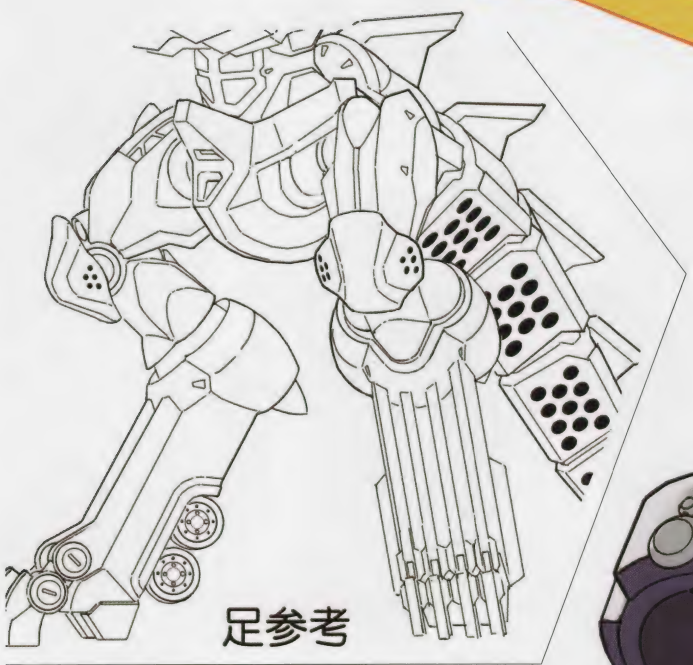

AKB0048
DES兵・デザイン案


AKB0048
寮の朝食セット
食べ物は色TPで
お願いします



GYROZETTE

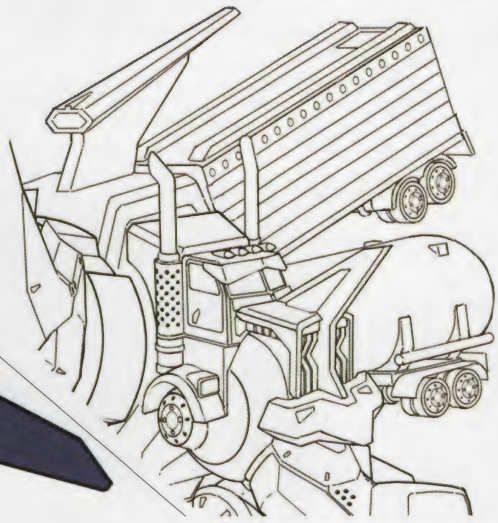
超速変形ジャイロゼッター



It was a great pleasure to come back to mechanical design after doing so much background design work. There's a special kind of excitement that surfaces when you know that your designs will come to life through the work of animators. *Gyrozetter* was a transmedia project created by Square-enix *(Final Fantasy)*, the robots wonderfully animated by Kai Graphics, a studio located in Kyoto. The concept was similar to *Transformers:* cars transforming into robots. But aimed at a younger audience, lighter in tone, with a ton of fun ideas. Most of the mechas were based on animals or fantasy creatures, along with their weapons and attack patterns. A lot of the greatest Japanese mecha designers contributed to this project, which was a large-scale production. I felt very proud to be amongst them. I was also very happy to see my own children enjoying the game and the anime I worked on! That's one of the best things we can experiment when working for the creative industry.

長い間美術設定のデザインをしてきた後にメカデザインの仕事に戻れたのは、大変光栄なことでした。アニメーターの仕事を通して自分のデザインに命が吹き込まれると知ったときのワクワクした気持ちは格別なものです。「ジャイロゼッター」はスクウェア・エニックス社によるトランスメディアプロジェクトで、ロボットは京都にある界グラフィックス社によってアニメーション化されました。「トランスフォーマー」と似たコンセプトで、車がロボットに変形します。ただ、より小さな子供向けで、楽しいアイデアが詰まった、明るいトーンの作品です。メカのほとんどは、動物か空想上の生き物で、武器や戦闘パターンもあります。日本の偉大なメカデザイナーたちもこの企画に参加していて、非常に大規模なプロジェクトでした。参加できて大変光栄だったと思っています。そして何より自分の子供たちが自分の作ったゲームやアニメを楽しんでくれているところを目にすることができて幸せでした。このような経験も、クリエイティブな業界にいるからこそ経験できる素晴らしいことのひとつです。

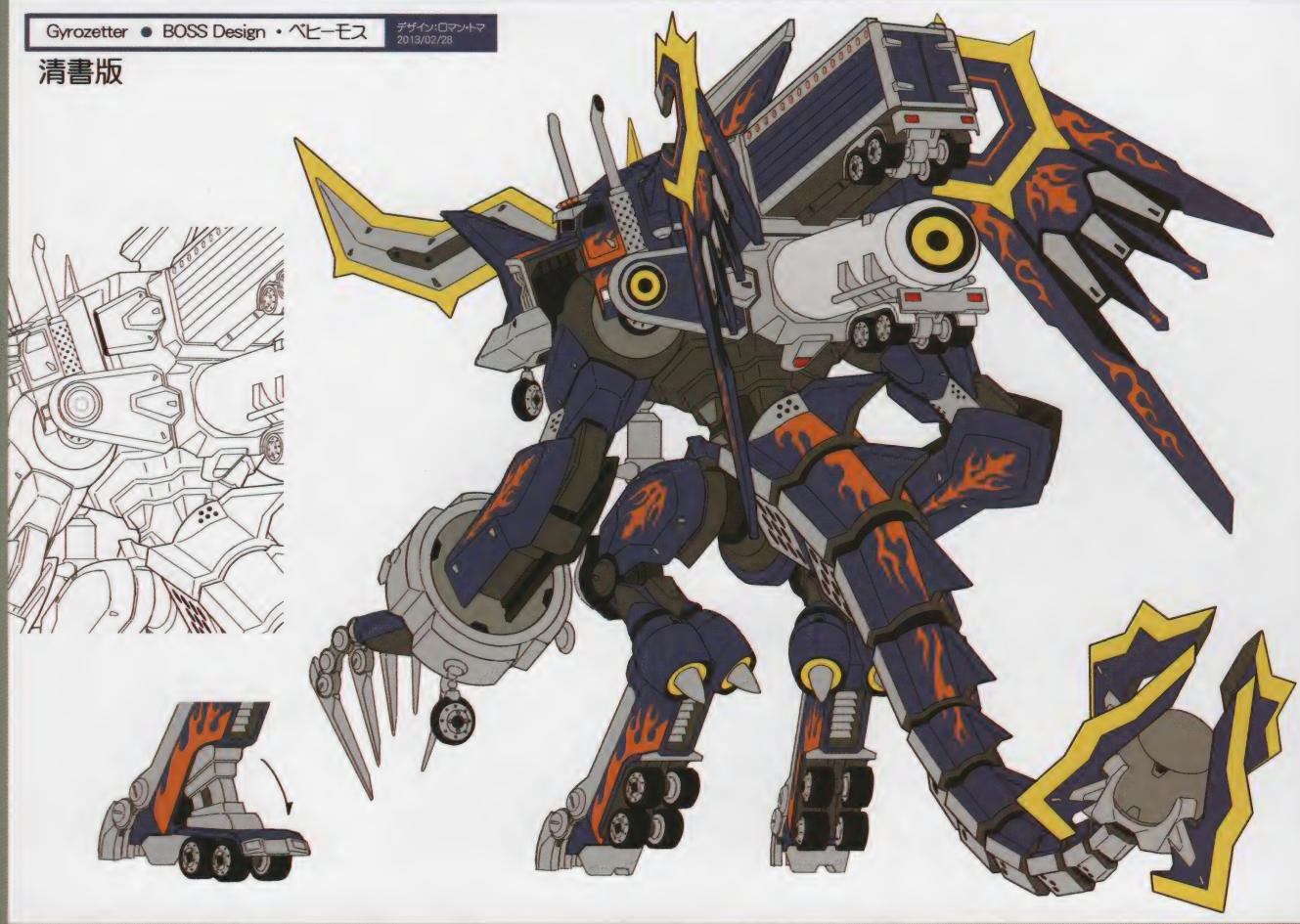
背中
参考



ファイヤー
パターン
参考

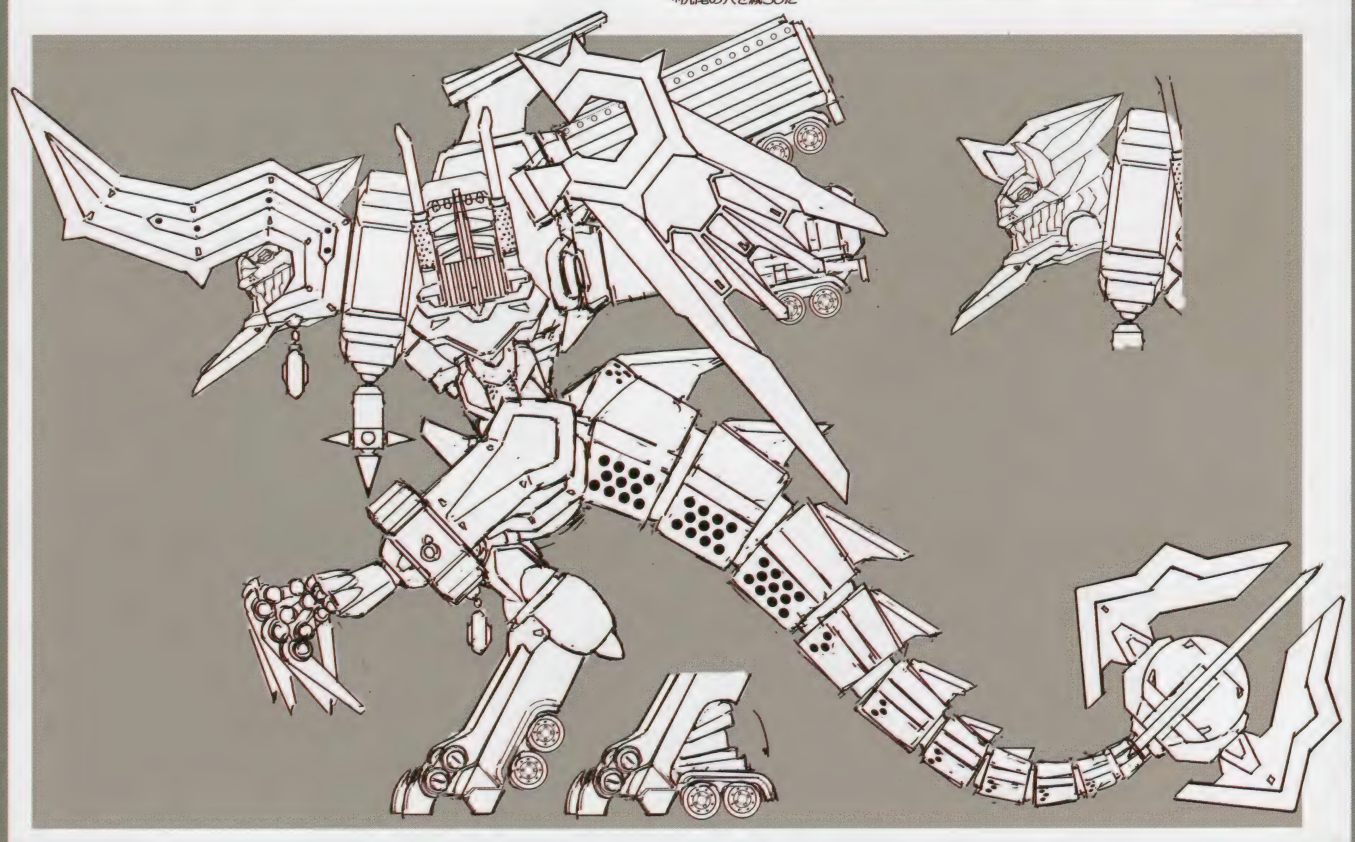
Gyrozetter ● BOSS Design ・ベヒーモス デザイン:ロマン・トマ 2013/02/28

清書版

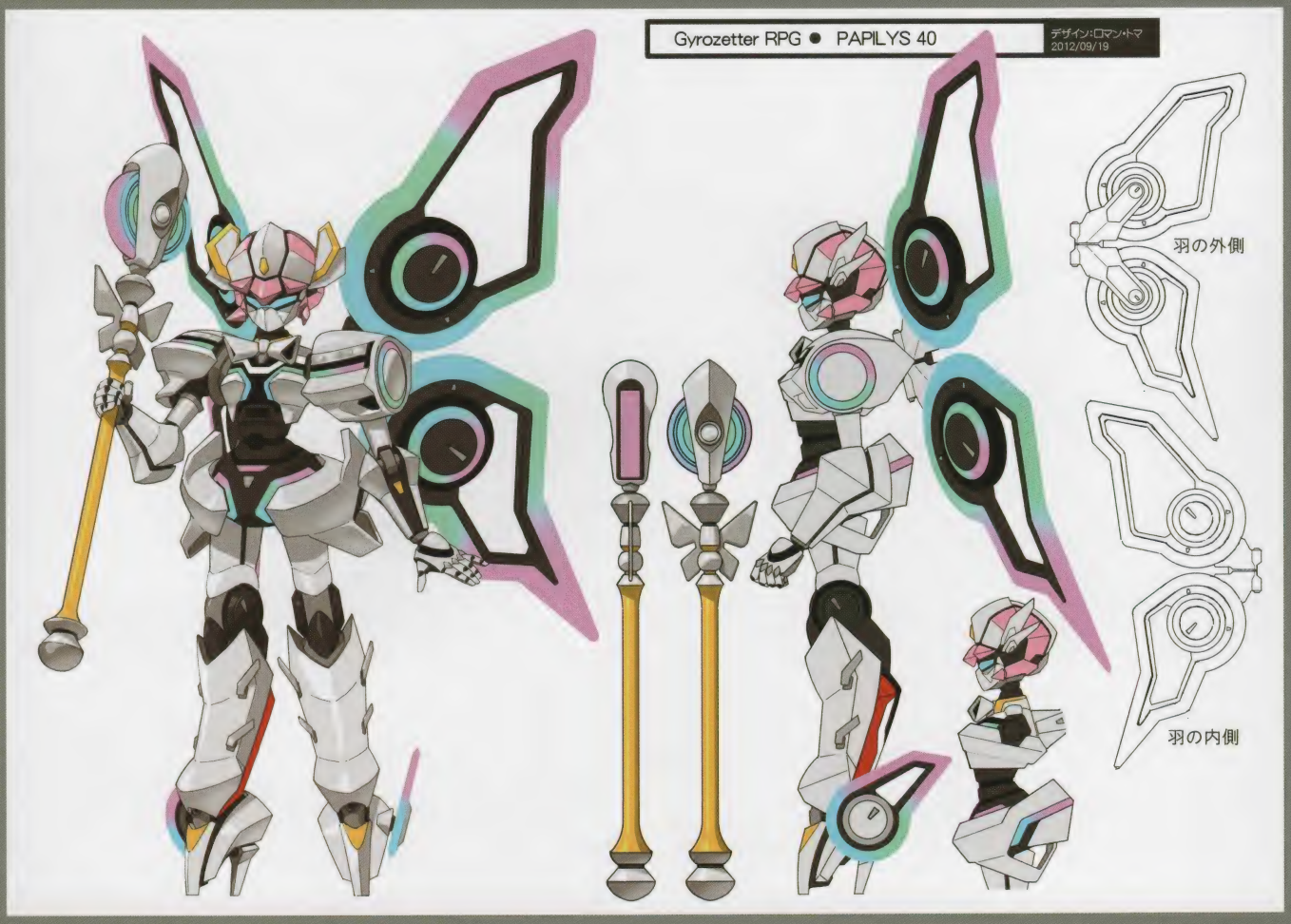


R1:
*大きい角追加
*顔のデザイン変更
*尻尾の穴を減らした

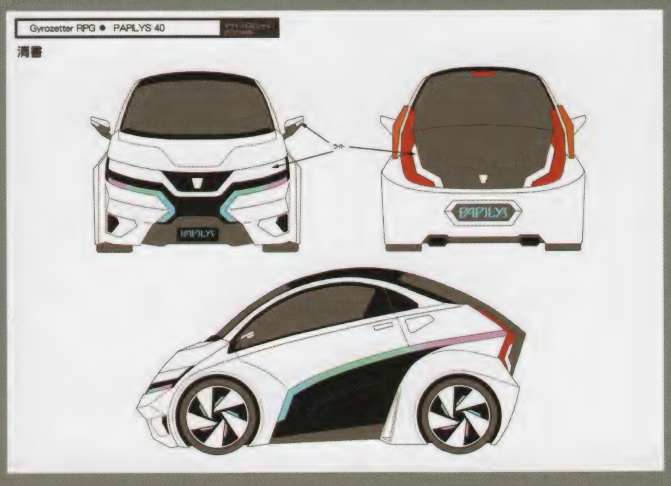
Gyrozetter ● BOSS Design ・ベヒーモス デザイン:ロマン・トマ 2013/02/16

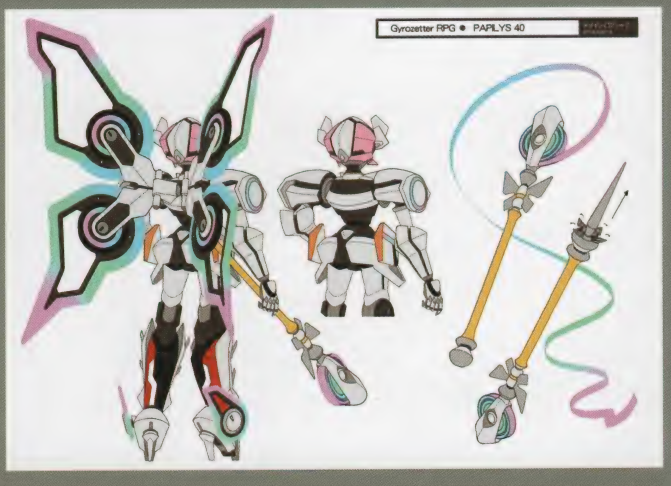


※ベヒーモス（仮称）は未公開の設定


Gyrozetter RPG ● PAPILYS 40
デザイン:ロマン・トマ
2012/09/19
羽の外側
羽の内側


PAPILYS
Gyrozetter RPG ● PAPILYS 40
清書


Gyrozetter RPG ● PAPILYS 40
清書


Gyrozetter RPG ● PAPILYS 40

NOBUNAGA THE FOOL

ノブナガ・ザ・フール



Developed as a "multidimensional project", *Nobunaga the fool* revisited Japanese and European History in an animated show. The project is about Historical figures fighting against each other with giant mechas in an anachronic setting. While most of the robots designs were by Kawamori Shoji & Stanislas Brunet *(Oban Star-racers)*, I was in charge of some concept design art and promotional material. Most of my time spent on the project was used to illustrate the set of Tarot cards which were also used in live play adaptations. I tried to mix fantasy characters with mechanical elements in an elegant way. Each episode's plot was based on Arcana. The directors and writers were actually using a real Tarot deck during the series composition meetings. By telling the cards, they let the fate decide of the general direction of the story.

「多次元プロジェクト」として開発された「ノブナガ・ザ・フール」は、日本とヨーロッパの歴史上の偉人たちのエピソードをアニメ化した作品で、舞台公演も行われました。この企画は、史実の年代に縛られずに歴史上の人物たちが登場し、巨大なメカに乗りながら闘い合うというものです。メカデザインの大半は河森正治氏とブリュネ・スタニスラス氏(オーバン・スターレーサーズ)の手によるもので、私はコンセプトと宣伝素材のデザインを担当しました。私はそこでタロットカードのイラストを作成するのにほとんどの時間を費やすことになりました。格調高い雰囲気を活かしつつ、メカニカルな要素を空想のキャラクターたちに付加していきました。各エピソードは「アルカナ」をベースに作られていました。監督や脚本家たちはシリーズ構成の打ち合わせの際に実物のタロットカードを使い、ストーリーの方向性は、カードに示される運命に委ねられていました。







LINE ART : Stanislas BRUNET...線画：ブリュネ・スタニスラス



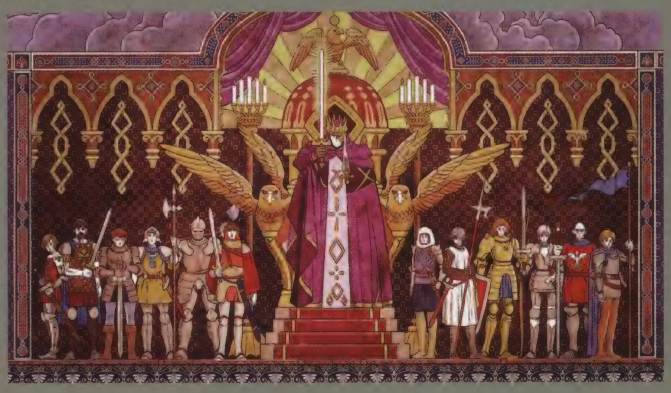




LINE ART : Stanislas BRUNET...線画：ブリュネ・スタニスラス





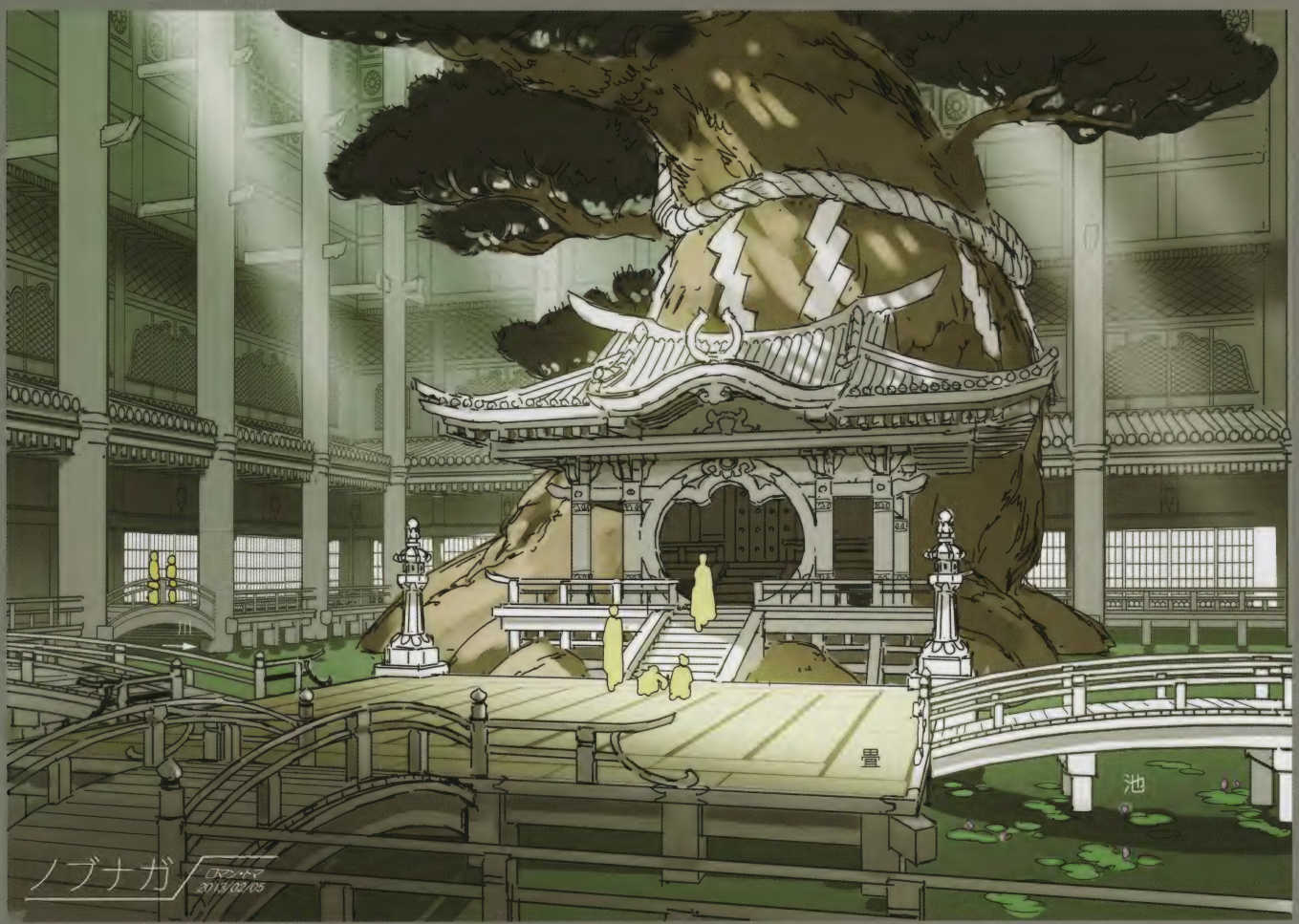


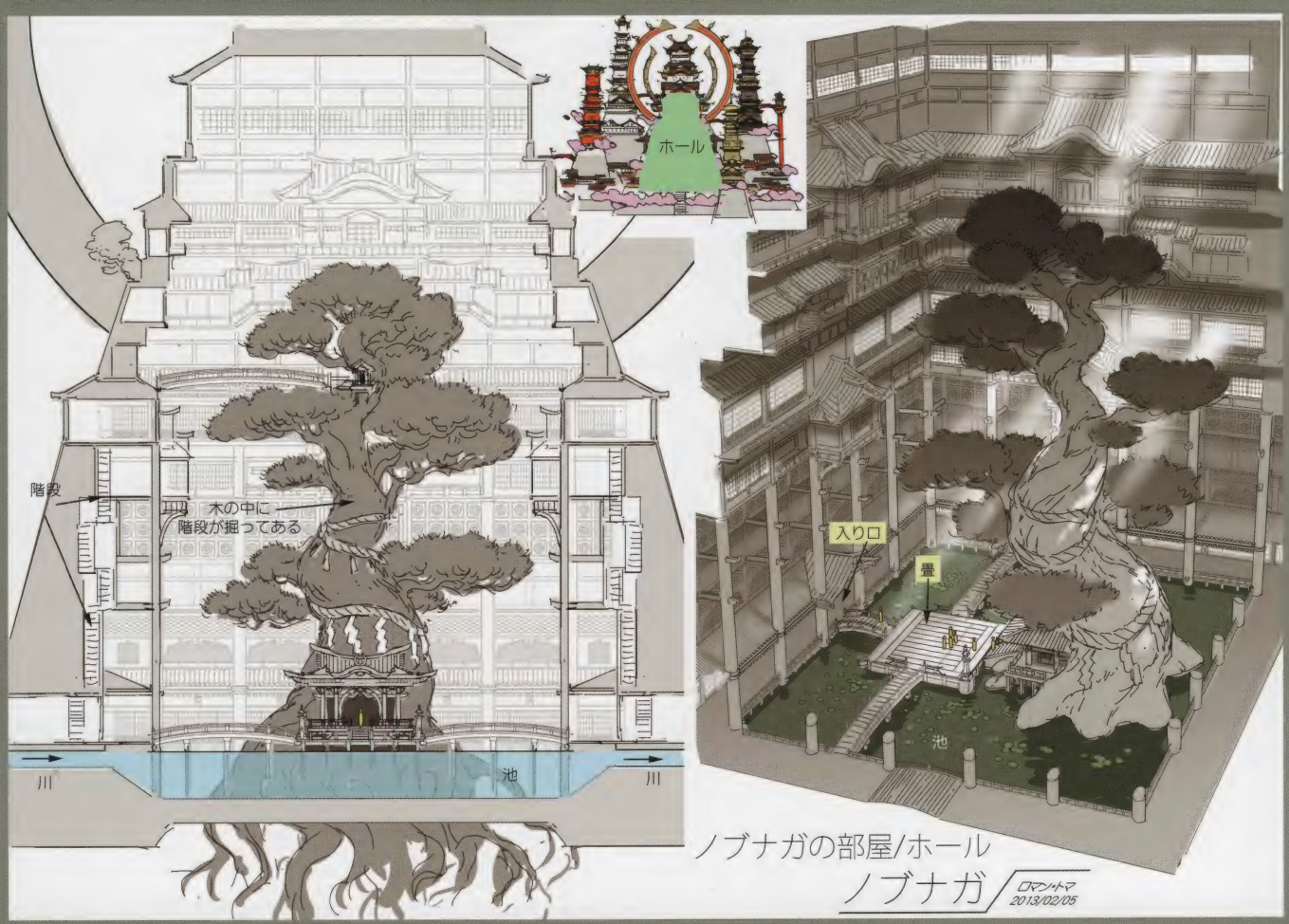


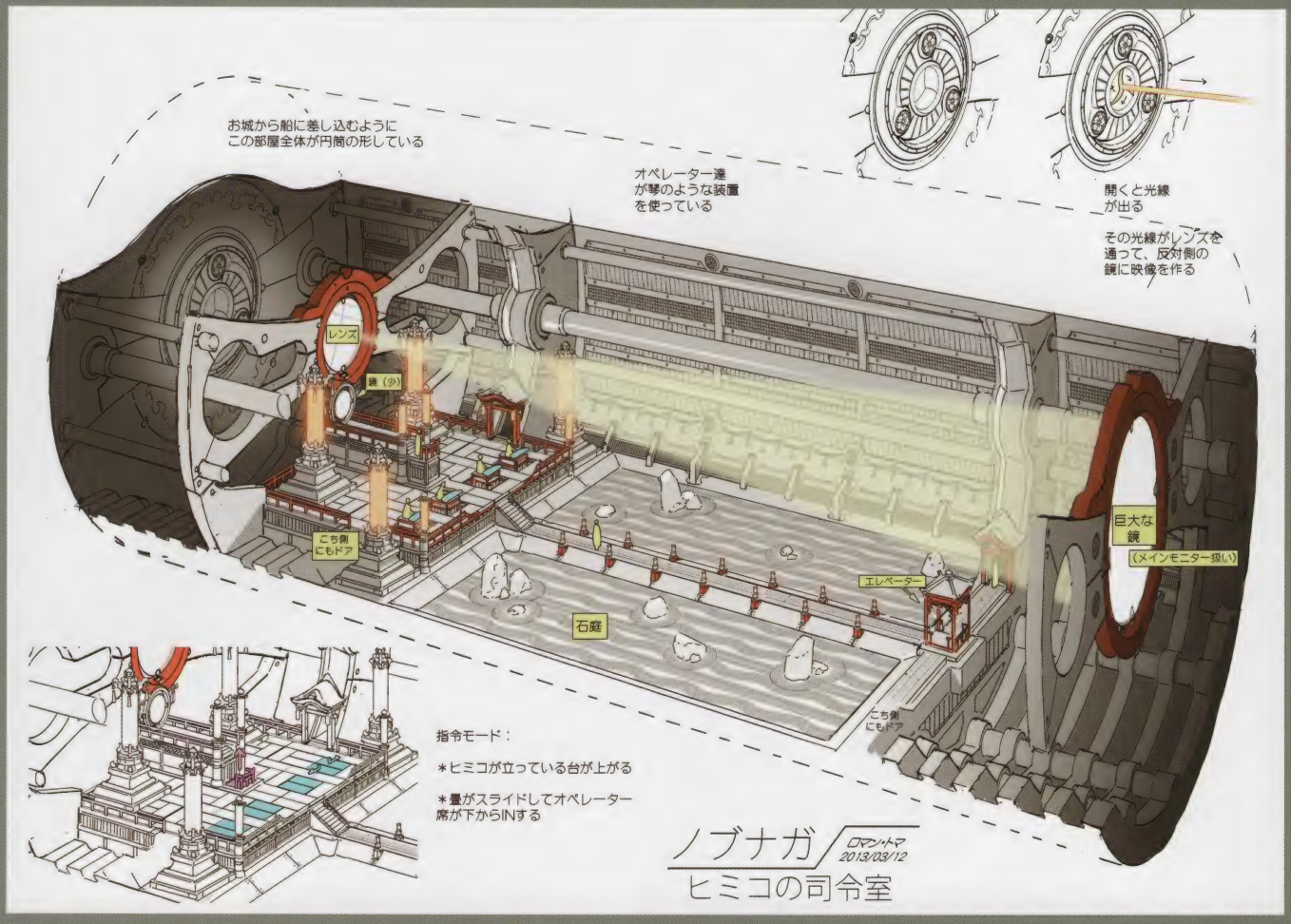


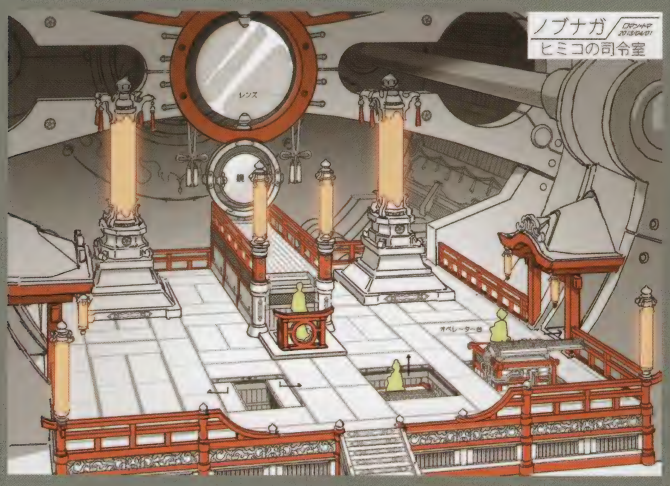




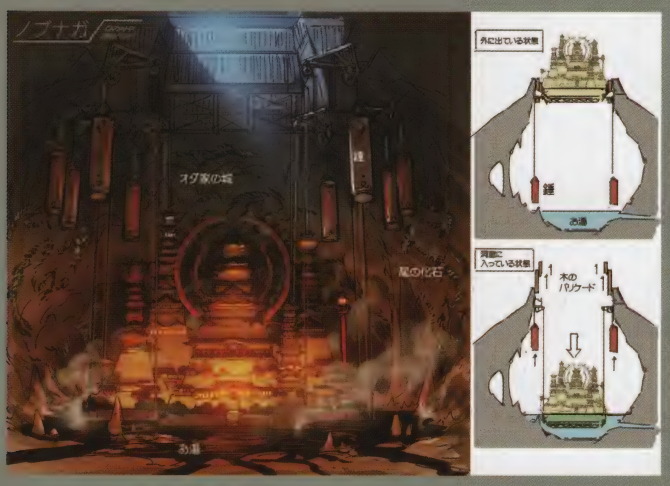

畳
池
ノブナガ
ロマンノトマ
2013/02/05

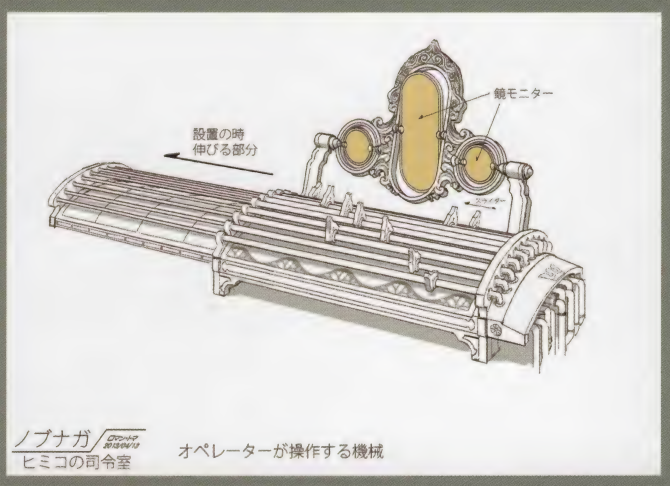

ホール
階段
木の中に
階段が掘ってある
川
池
川
入り口
畳
池
ノブナガの部屋/ホール
ノブナガ
ロマンノトマ
2013/02/05


お城から船に差し込むように
この部屋全体が円筒の形している
オペレーター達
が琴のような装置
を使っている
開くと光線
が出る
その光線がレンズを
通って、反対側の
鏡に映像を作る
レンズ
畳（少）
こちら側
にもドア
巨大な
鏡
（メインモニター扱い）
エレベーター
石庭
こちら側
にもドア
指令モード：
＊ヒミコが立っている台が上がる
＊畳がスライドしてオペレーター
席が下からINする
ノブナガ
ロマンノトア
2013/03/12
ヒミコの司令室

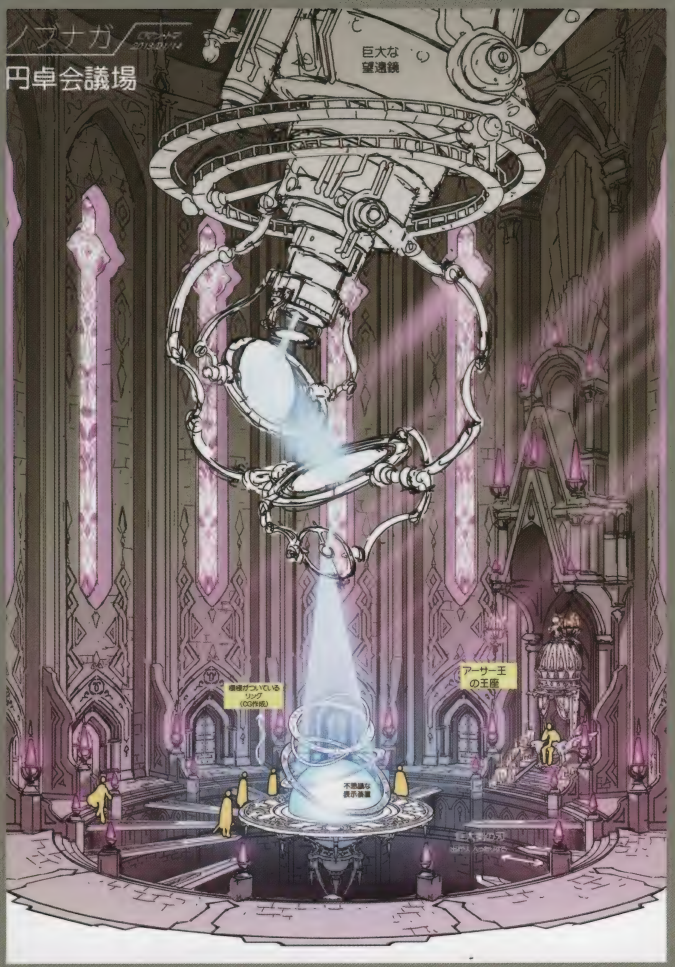

ノブナガ
ヒミコの司令室
レンズ



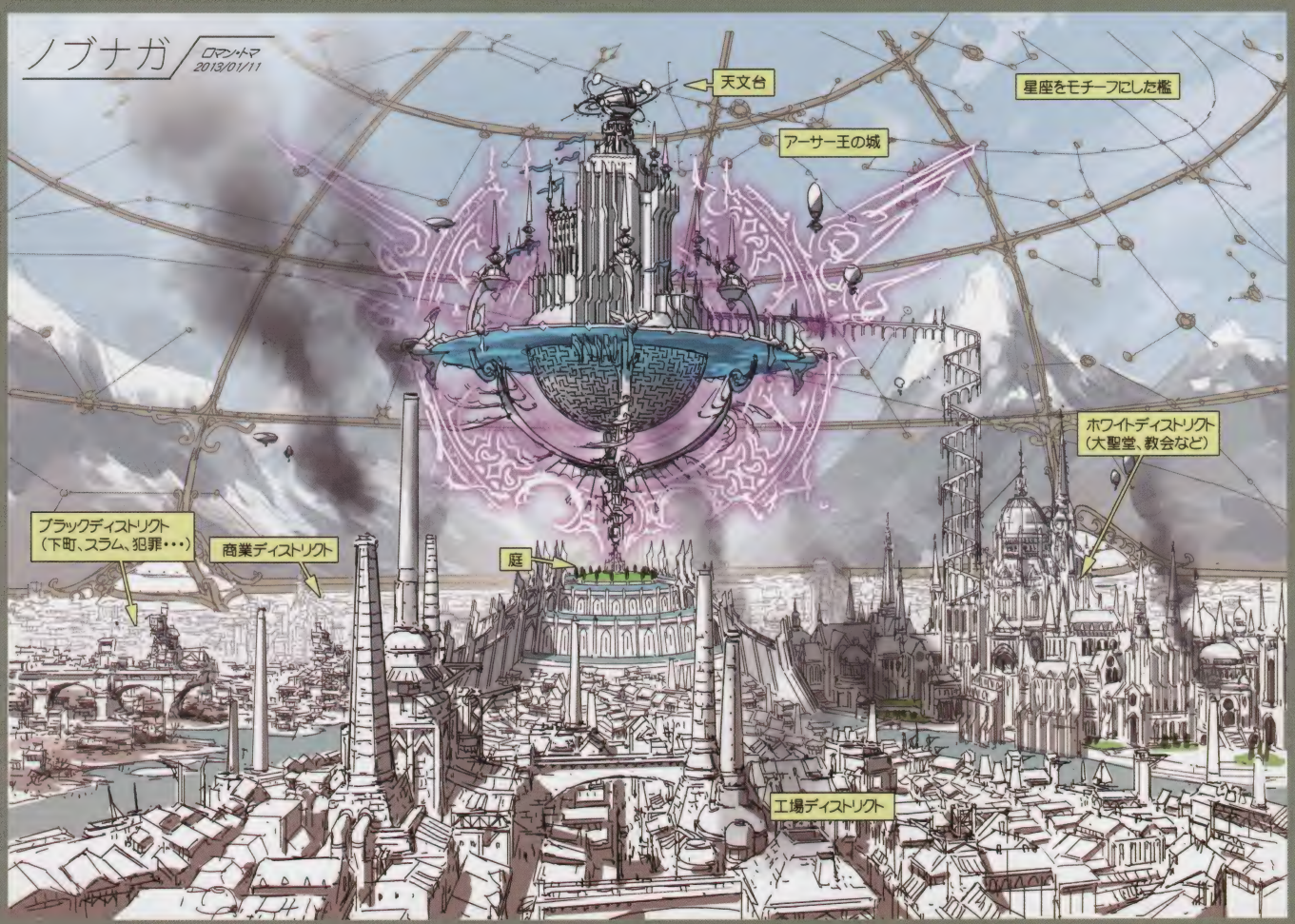

ノブナガ
オダ家の城
あ連
外に出ている状態
鐘
あ連
内部に
入っている状態
木の
パネード


鏡モニター
設置の時
伸びる部分
ノブナガ
ヒミコの司令室
オペレーターが操作する機械


オダ家の城


ノブナガ
ロマンオマ
2013/01/14
円卓会議場
巨大な
望遠鏡
アーサー王
の王座


場の色分け
白い場
黒い場
紅の場
蒼の場
桜の木（満開参考）
うっすらと
白洋星が見える
オダ家の城


ノブナガ
ロマンオマ
2013/01/11
天文台
星座をモチーフにした艦
アーサー王の城
ホワイトディストリクト
（大聖堂、教会など）
ブラックディストリクト
（下町、スラム、犯罪・・・）
商業ディストリクト
庭
工場ディストリクト

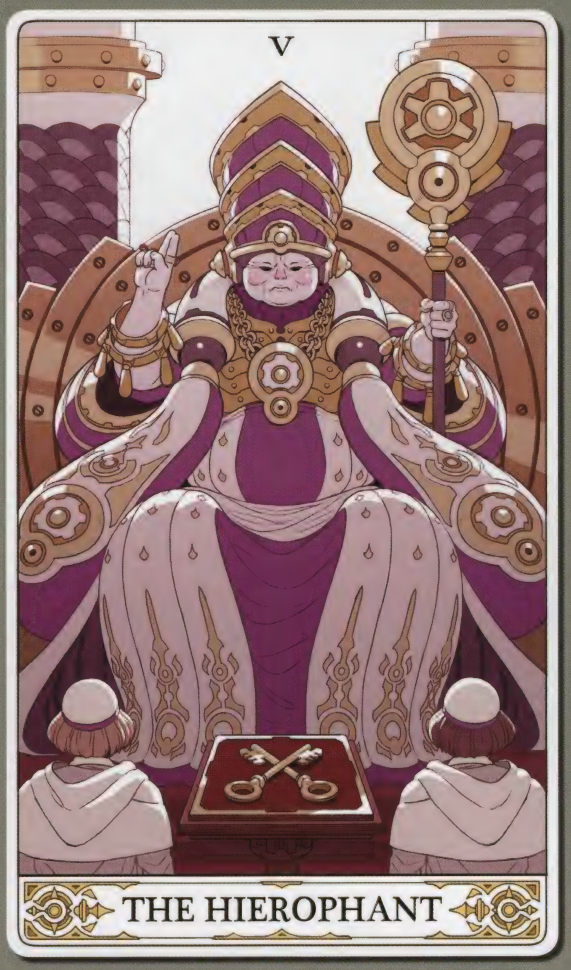

0
THE FOOL


I
THE MAGICIAN

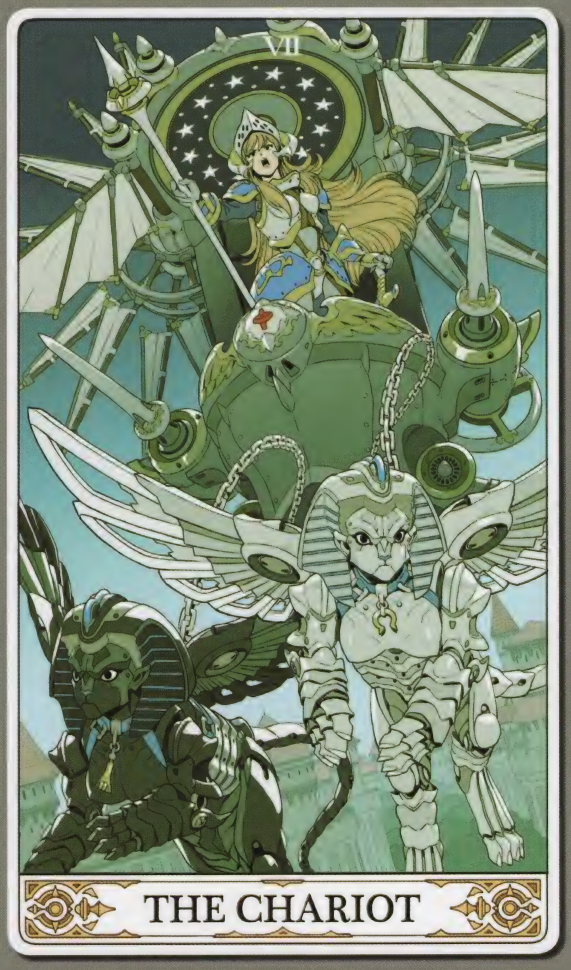

II
THE HIGH PRIESTESS


III
THE EMPRESS


IV
THE EMPEROR


V
THE HIEROPHANT

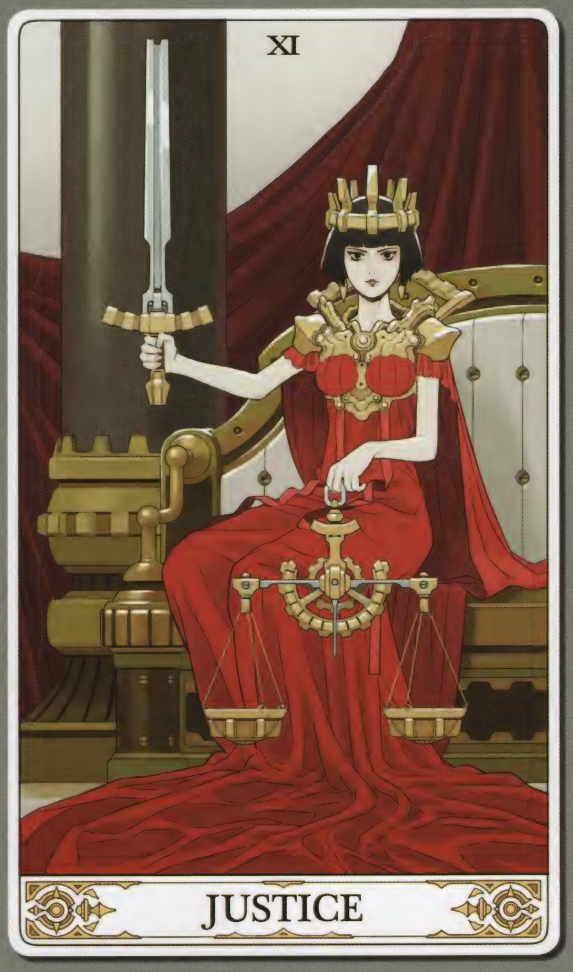

VI
THE LOVERS


VII
THE CHARIOT


VIII
STRENGTH


IX
THE HERMIT


X
WHEEL of FORTUNE

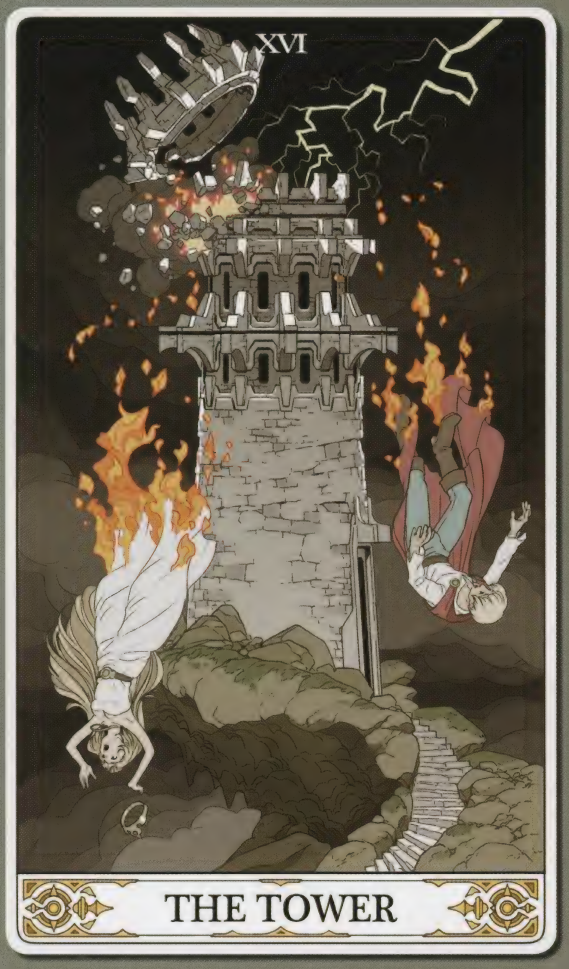

XI
JUSTICE


XII
THE HANGED MAN


XIII
DEATH


XIV
TEMPERANCE


XV
THE DEVIL


XVI
THE TOWER

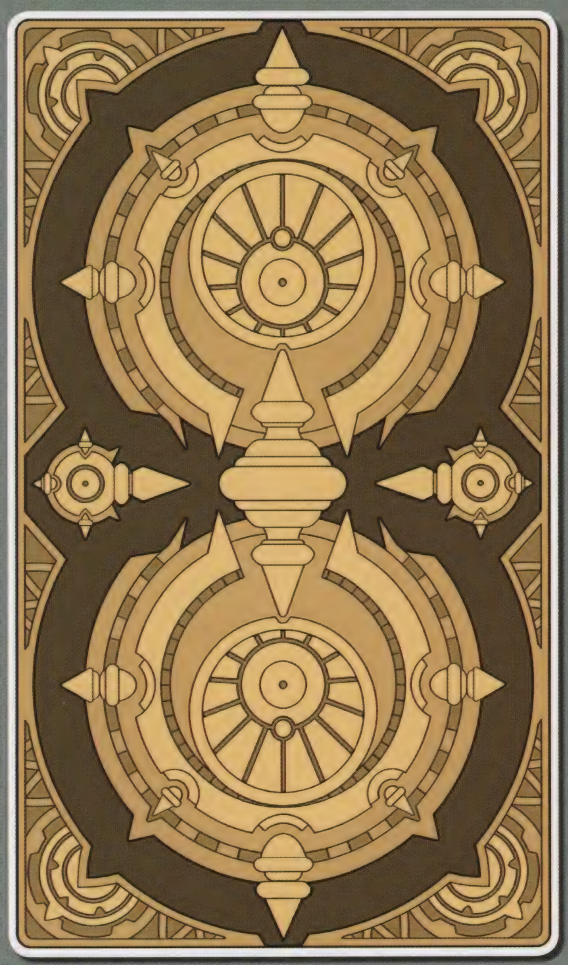

XVII
THE STAR

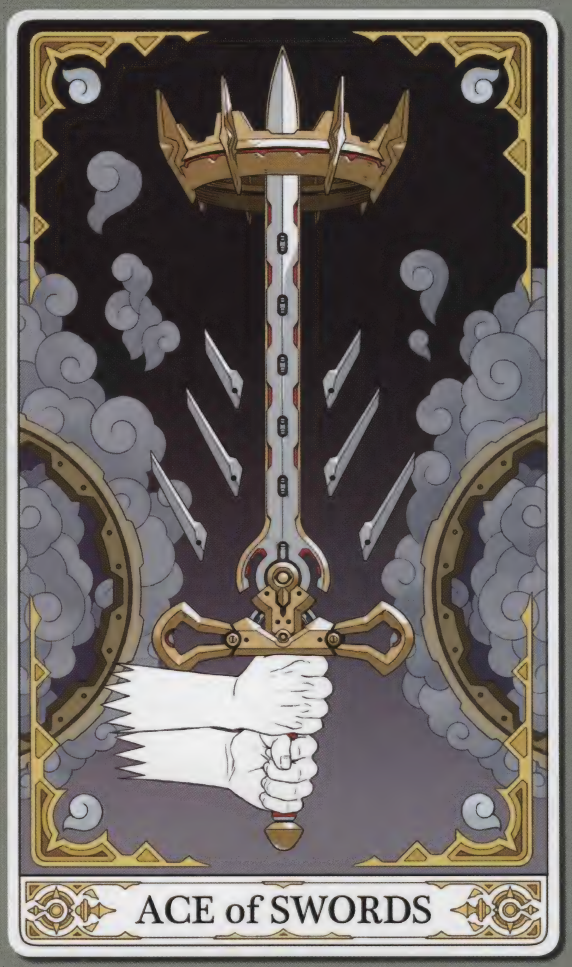

XVIII
THE MOON

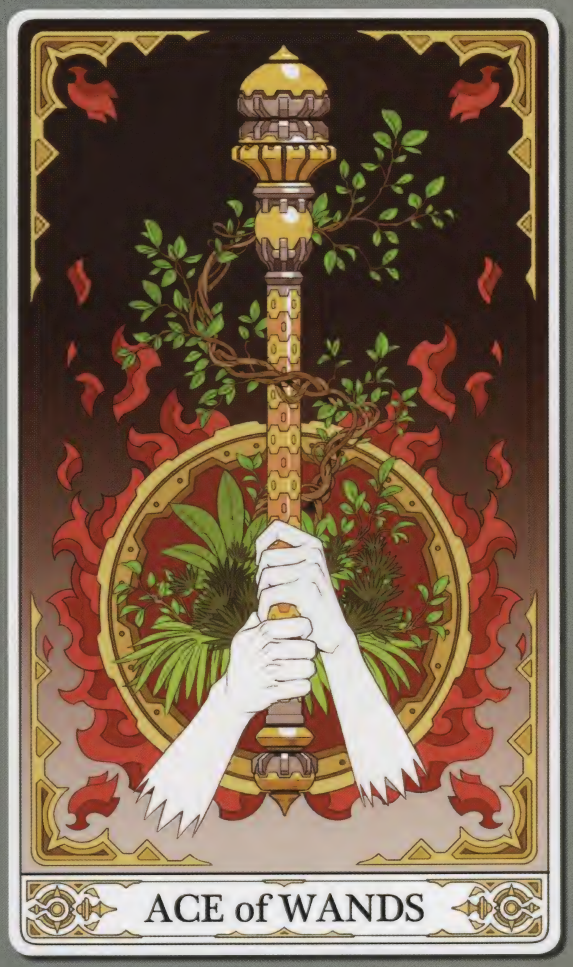

XIX
THE SUN

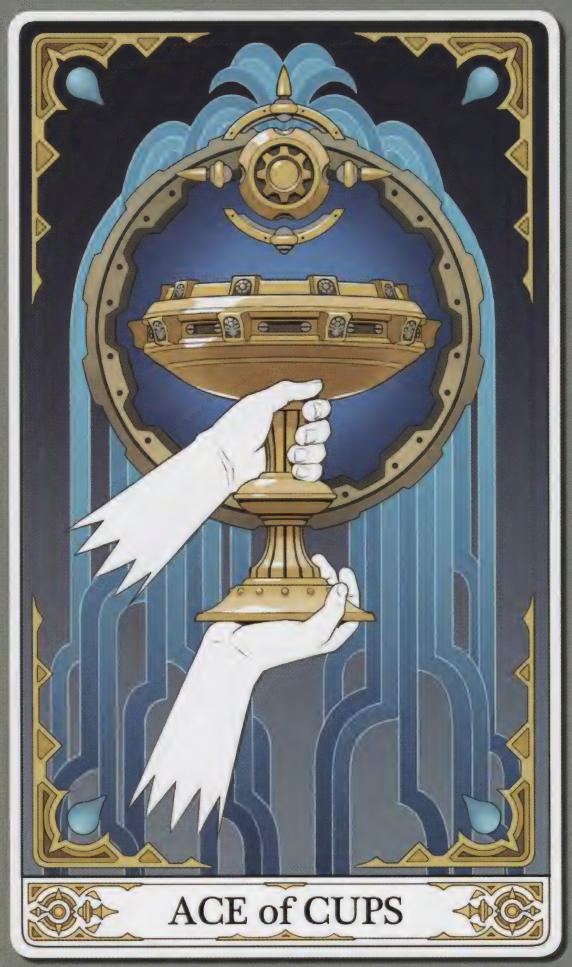

XX
JUDGEMENT


XXI
THE WORLD




ACE of SWORDS


ACE of WANDS


ACE of CUPS


ACE of PENTACLES

E.X.TROOPE

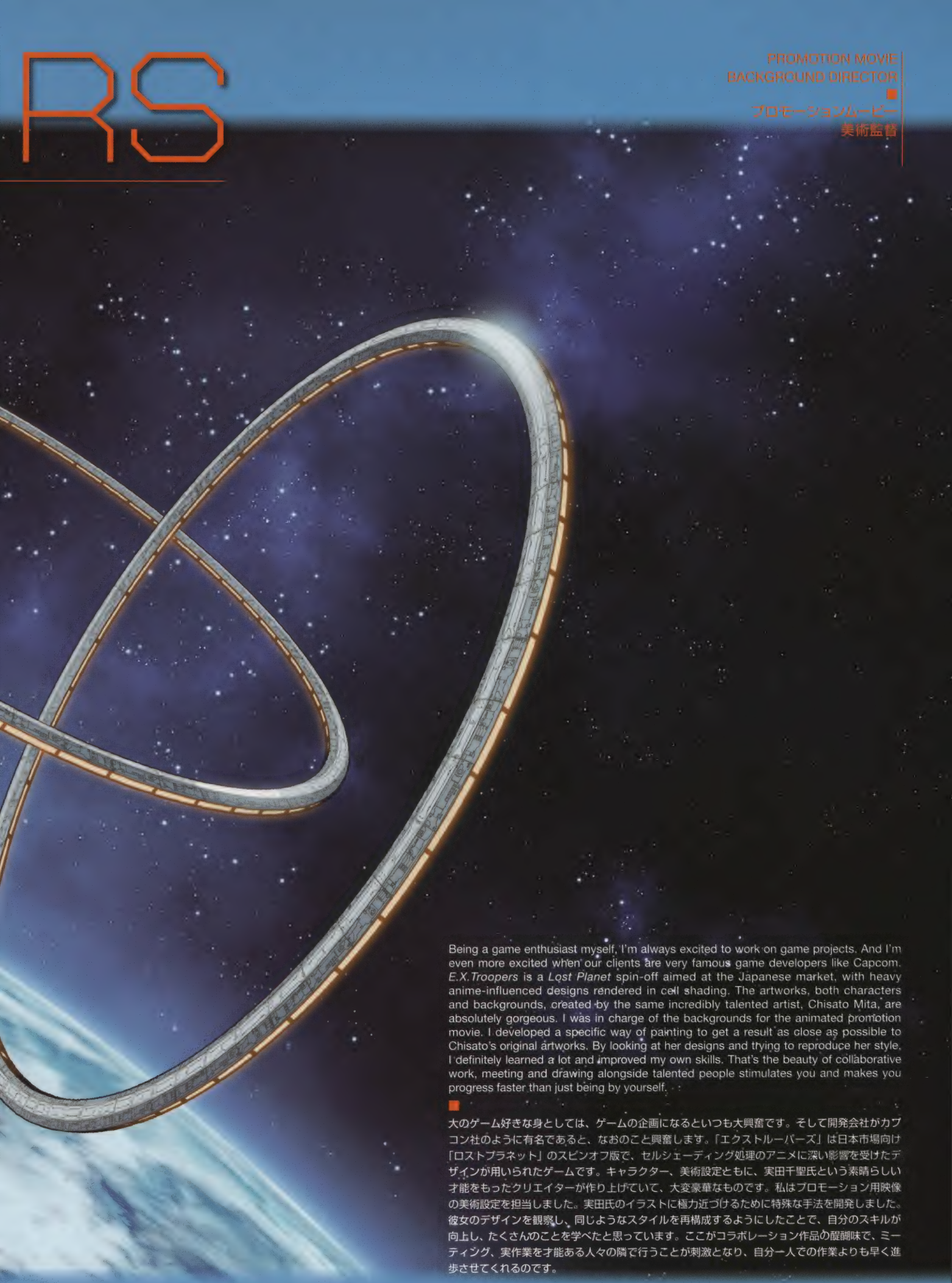
エクストルーパーズ



RS

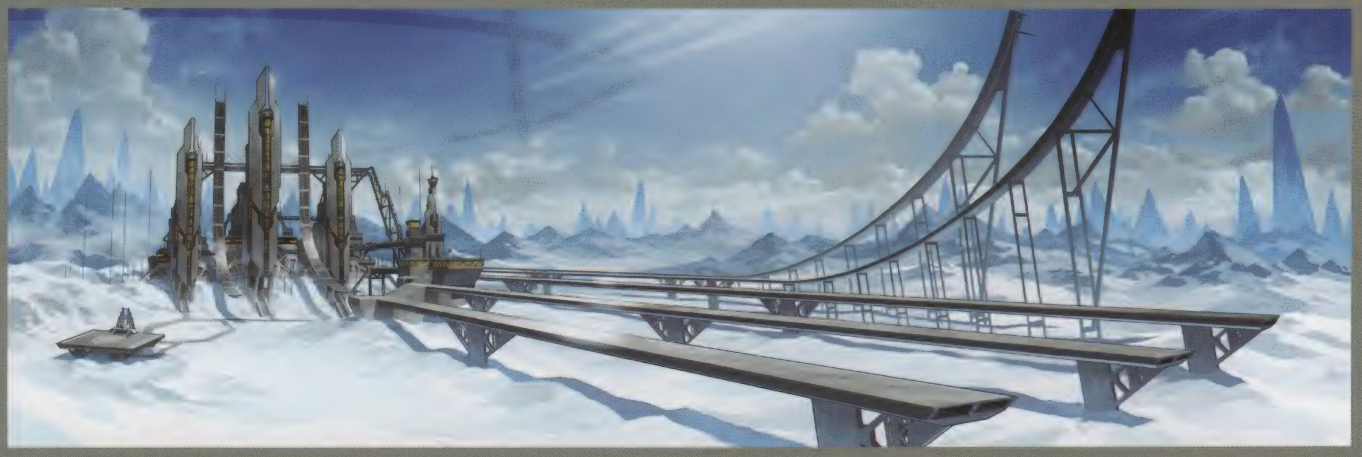
PROMOTION MOVIE
BACKGROUND DIRECTOR

プロモーションムービー
美術監督

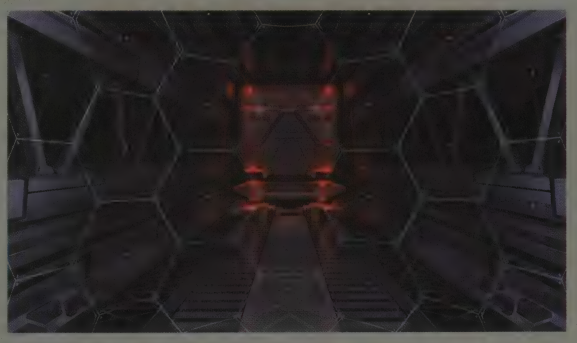


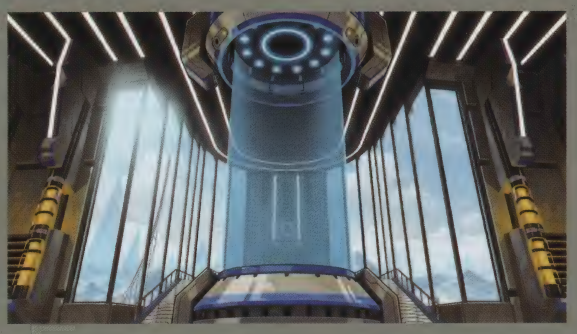
Being a game enthusiast myself, I'm always excited to work on game projects. And I'm even more excited when our clients are very famous game developers like Capcom. *E.X.Troopers* is a *Lost Planet* spin-off aimed at the Japanese market, with heavy anime-influenced designs rendered in cell shading. The artworks, both characters and backgrounds, created by the same incredibly talented artist, Chisato Mita, are absolutely gorgeous. I was in charge of the backgrounds for the animated promotion movie. I developed a specific way of painting to get a result as close as possible to Chisato's original artworks. By looking at her designs and trying to reproduce her style, I definitely learned a lot and improved my own skills. That's the beauty of collaborative work, meeting and drawing alongside talented people stimulates you and makes you progress faster than just being by yourself.

大のゲーム好きな身としては、ゲームの企画になるといつも大興奮です。そして開発会社がカプコン社のように有名であると、なおのこと興奮します。「エクストルーパーズ」は日本市場向け「ロストプラネット」のスピンオフ版で、セルシェーディング処理のアニメに深い影響を受けたデザインが用いられたゲームです。キャラクター、美術設定ともに、実田千聖氏という素晴らしい才能をもったクリエイターが作り上げていて、大変豪華なものです。私はプロモーション用映像の美術設定を担当しました。実田氏のイラストに極力近づけるために特殊な手法を開発しました。彼女のデザインを観察し、同じようなスタイルを再構成するようにしたことで、自分のスキルが向上し、たくさんのことを学べたと思っています。ここがコラボレーション作品の醍醐味で、ミーティング、実作業を才能ある人々の隣で行うことが刺激となり、自分一人での作業よりも早く進歩させてくれるのです。

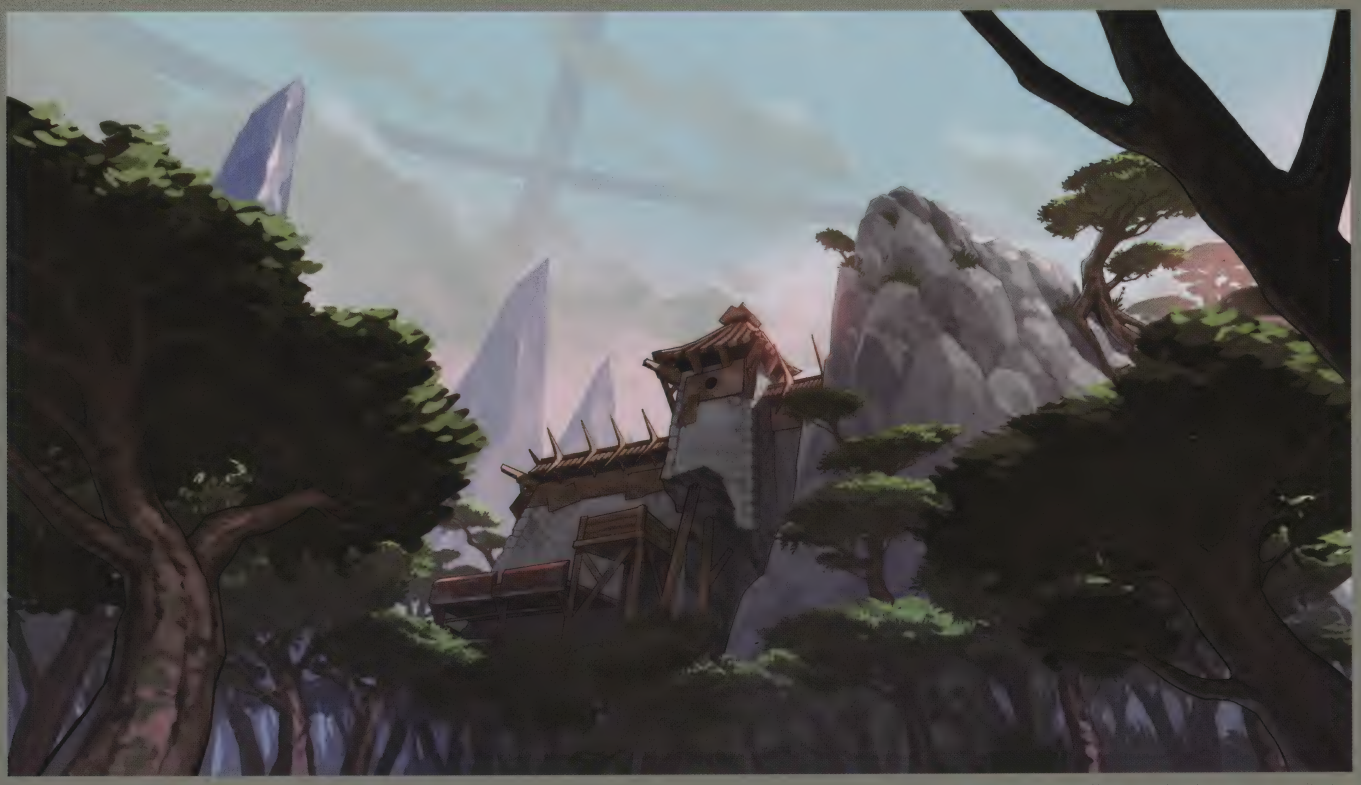






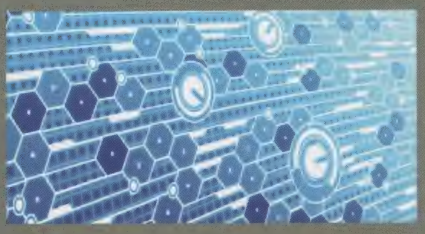








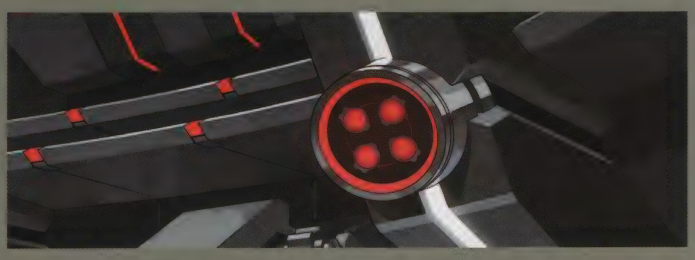




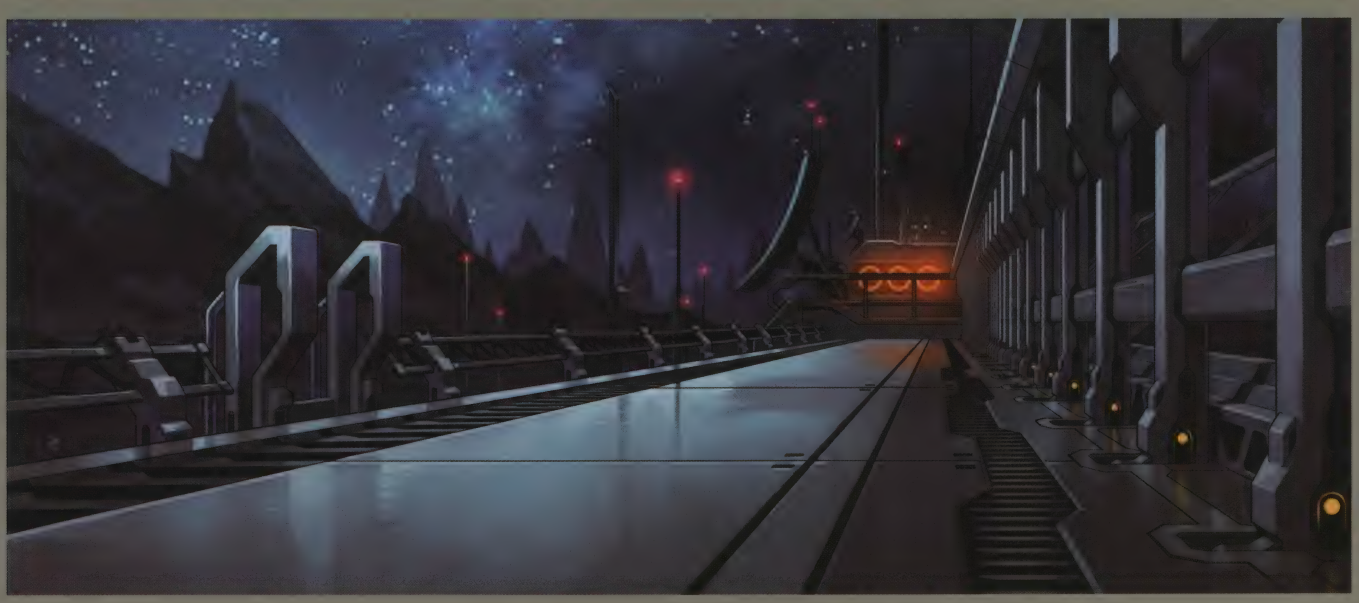





PHOENIX

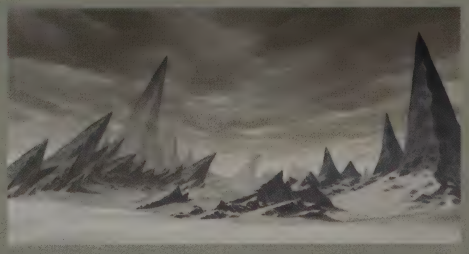










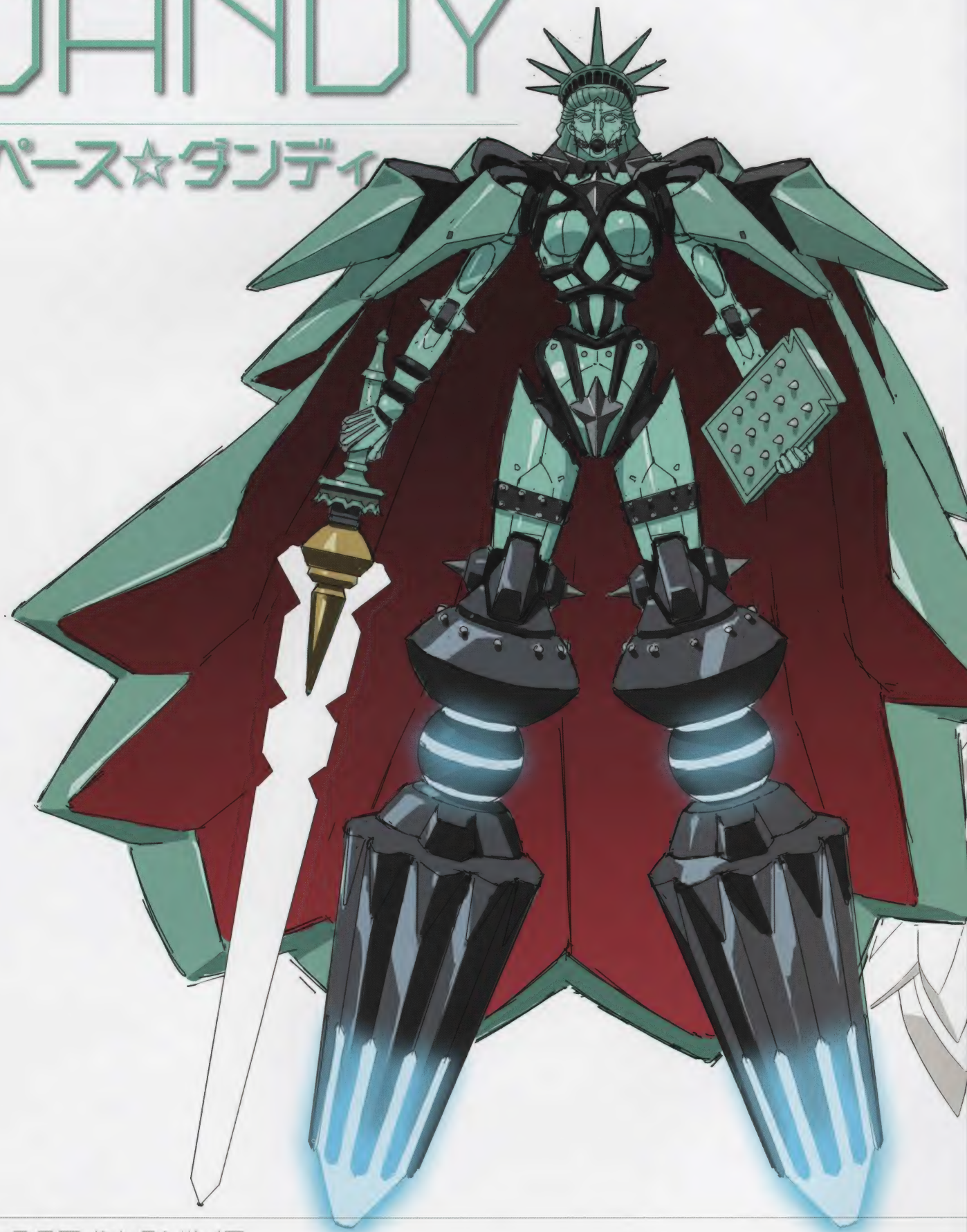






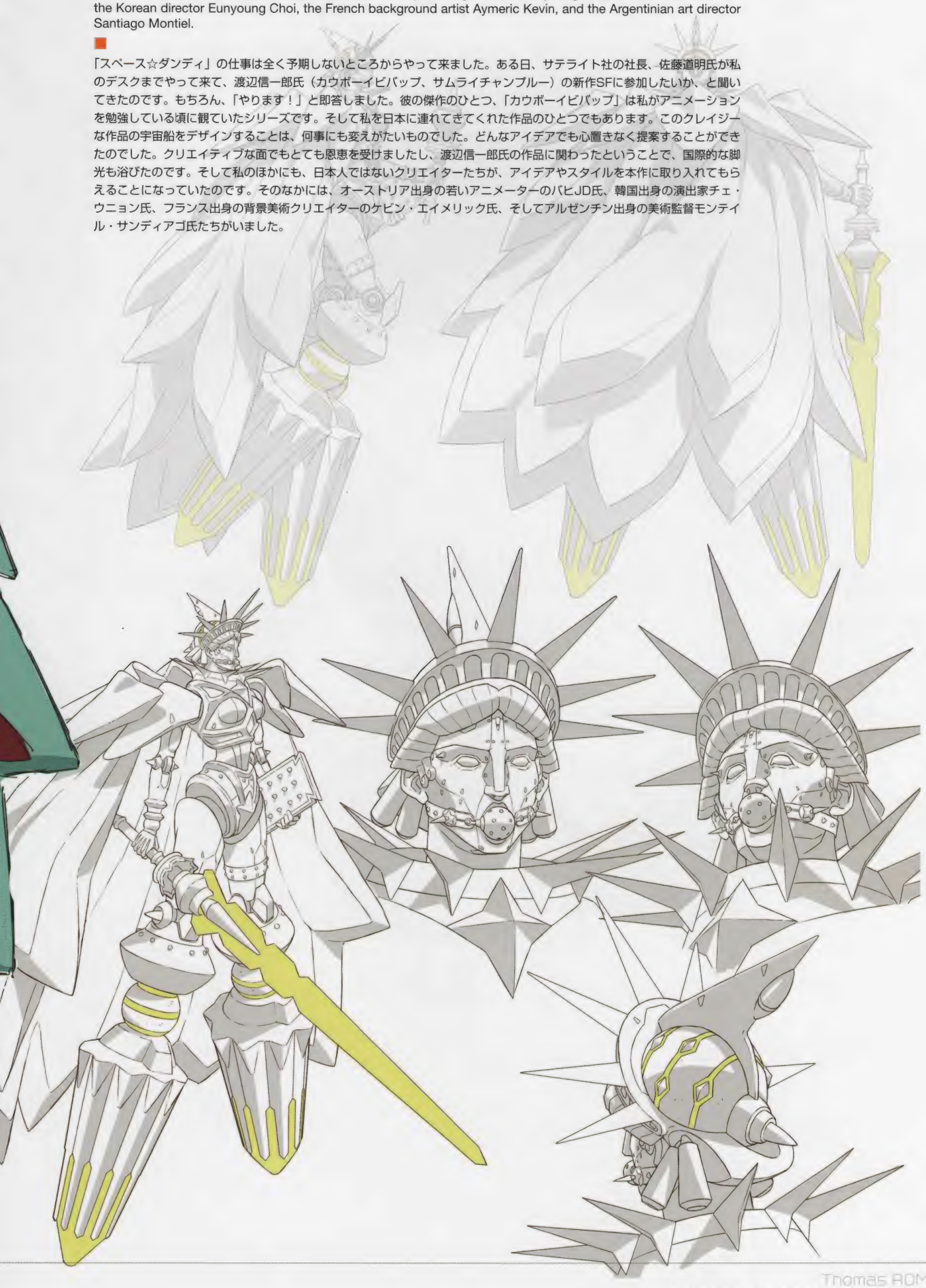
SPACE DANDY

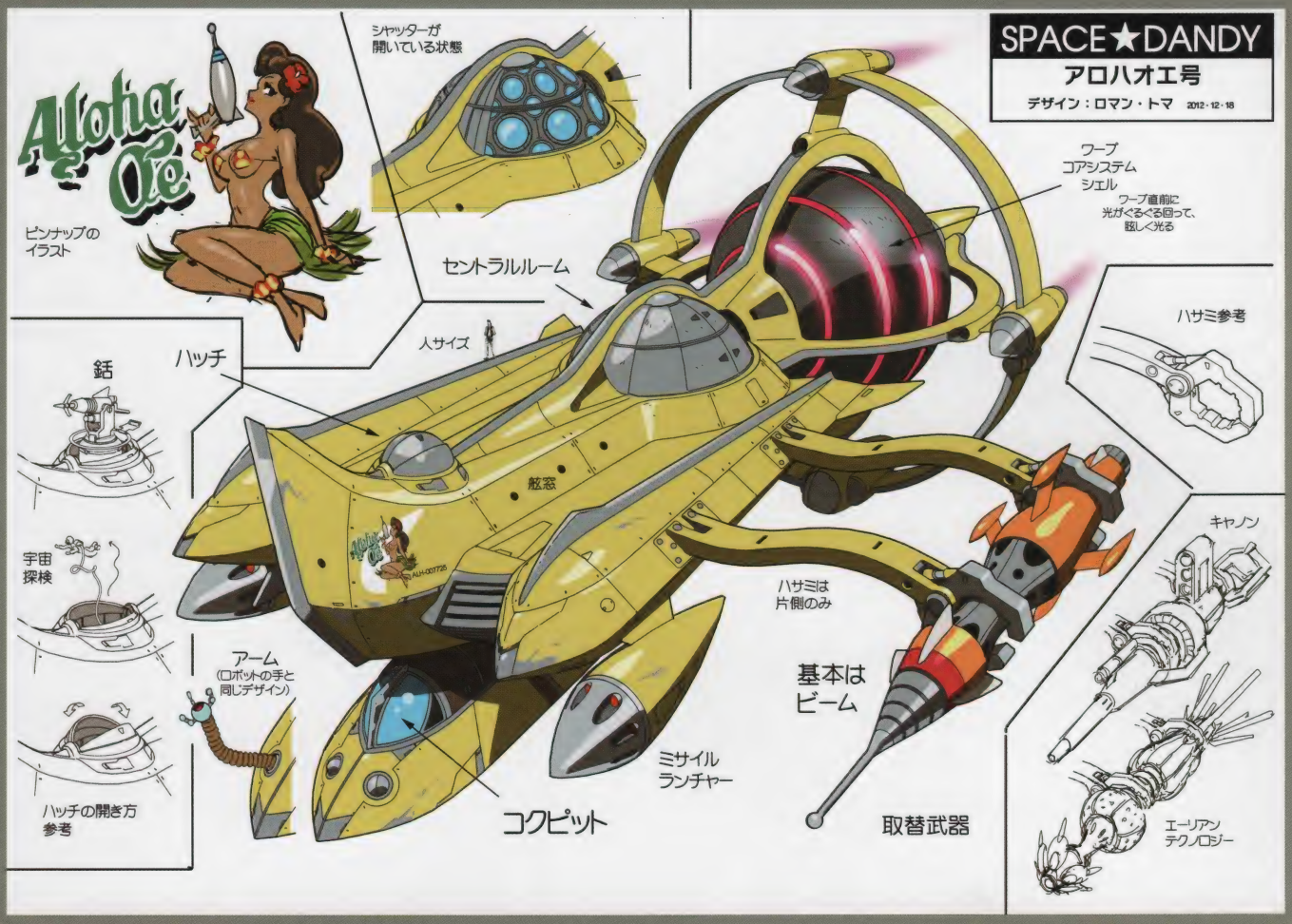
スペース☆ダンディ

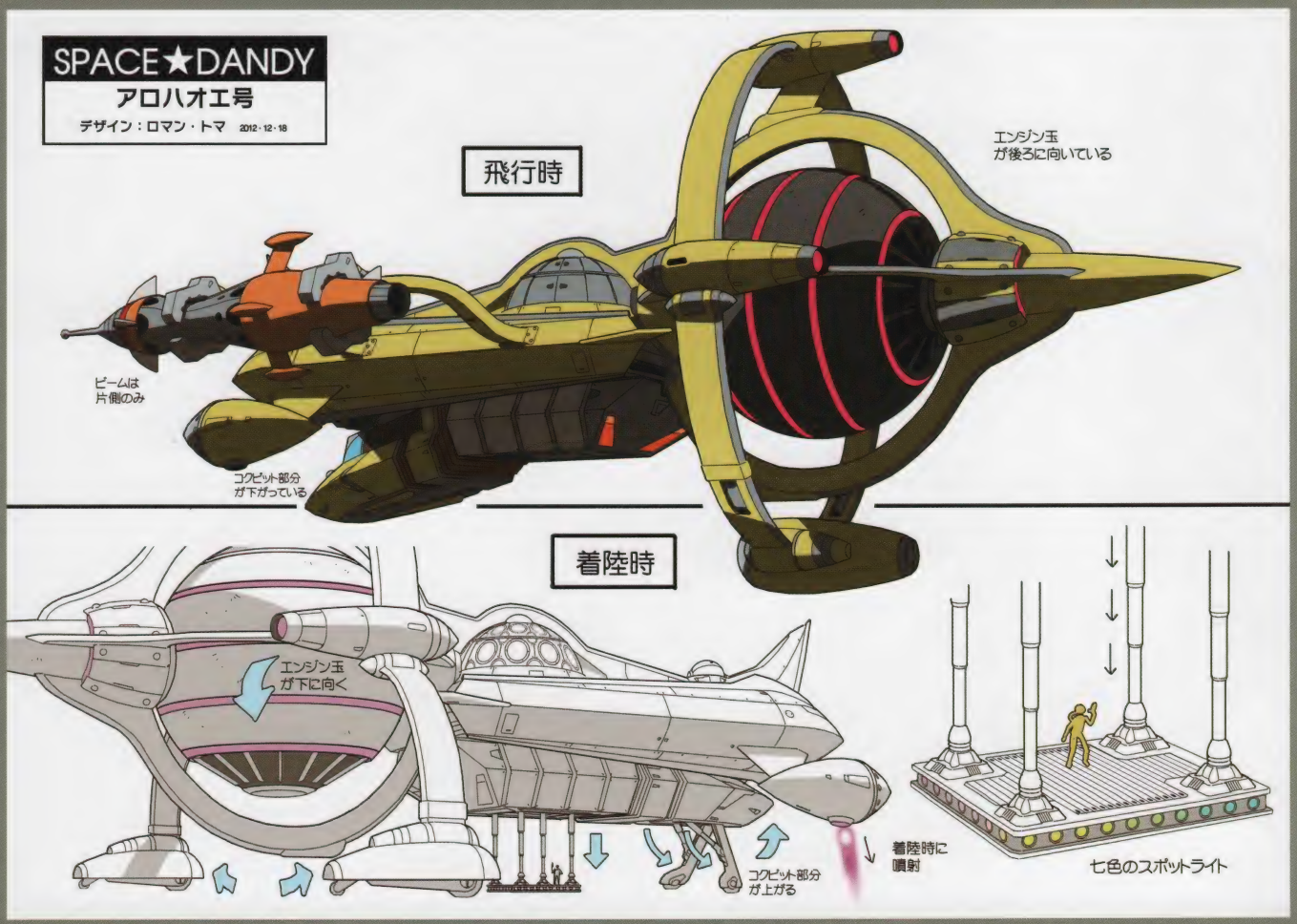


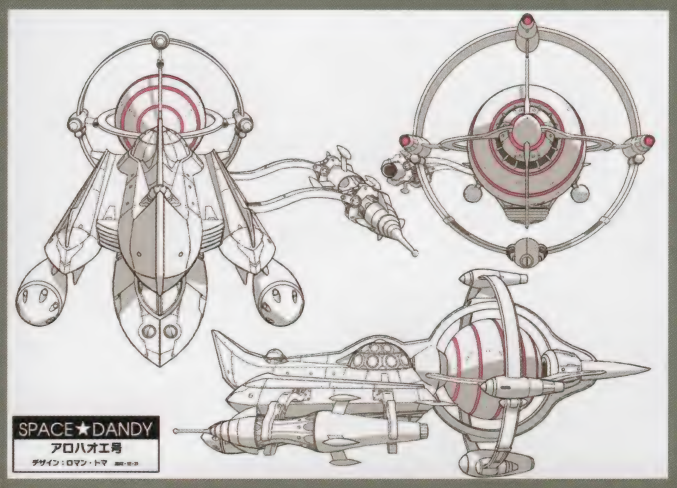
The opportunity to work on *Space☆Dandy* came to me from left field. I remember the day when my boss (Satelight CEO Michiaki Sato) came to my desk to ask me if I was interested in working on a new Sci-Fi anime created by Shinichiro Watanabe (*Cowboy Bebop, Samurai Champloo*). Of course I was! His masterpiece, *Cowboy Bebop*, was one of the series I'd watched during my years of studying animation. It is one of the works that brought me to Japan. Designing spaceships for this crazy show was a blast. I was almost completely free to come up with any idea I had. It was creatively rewarding and due to it being a Shinichiro Watanabe project, my work on it had gained international exposure. I would also point out the fact that besides me, other non-Japanese creators were able to bring their own ideas and style to Space Dandy. Amongst them, the young Austrian animator Bahi JD, the Korean director Eunyoung Choi, the French background artist Aymeric Kevin, and the Argentinian art director Santiago Montiel.

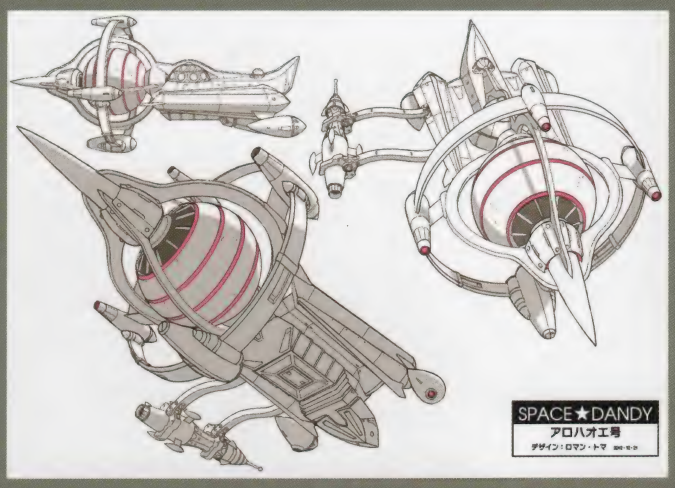
「スペース☆ダンディ」の仕事は全く予期しないところからやって来ました。ある日、サテライト社の社長、佐藤道明氏が私のデスクまでやって来て、渡辺信一郎氏（カウボーイビバップ、サムライチャンプルー）の新作SFに参加したいか、と聞いてきたのです。もちろん、「やります！」と即答しました。彼の傑作のひとつ、「カウボーイビバップ」は私がアニメーションを勉強している頃に観ていたシリーズです。そして私を日本に連れてきてくれた作品のひとつでもあります。このクレイジーな作品の宇宙船をデザインすることは、何事にも変えがたいものでした。どんなアイデアでも心置きなく提案することができたのでした。クリエイティブな面でもとても恩恵を受けましたし、渡辺信一郎氏の作品に関わったということで、国際的な脚光も浴びたのです。そして私のほかにも、日本人ではないクリエイターたちが、アイデアやスタイルを本作に取り入れてもらえることになっていたのです。そのなかには、オーストリア出身の若いアニメーターのバヒJD氏、韓国出身の演出家チェ・ウニョン氏、フランス出身の背景美術クリエイターのケビン・エイメリック氏、そしてアルゼンチン出身の美術監督モンテイル・サンディアゴ氏たちがいました。

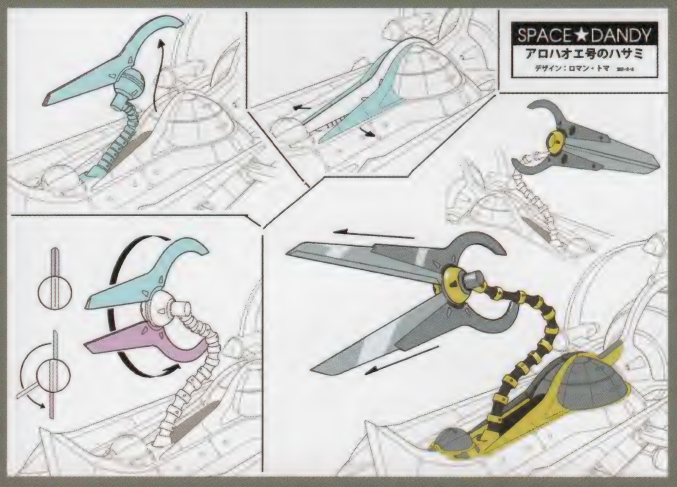


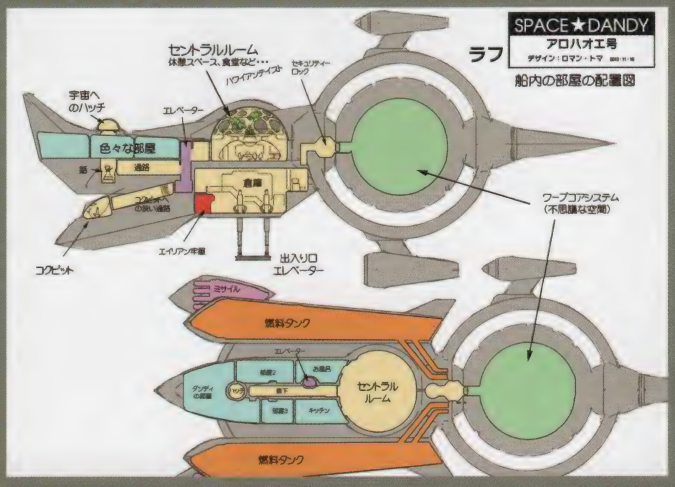

SPACE★DANDY
アロハオエ号
デザイン：ロマン・トマ 2012・12・18
Aloha Oe
ピンナップの
イラスト
シャッターが
開いている状態
セントラルルーム
人サイズ
ワープ
コアシステム
シェル
ワープ直前に
光がぐるぐる回って、
眩しく光る
ハサミ参考
銛
ハッチ
舷窓
宇宙
探検
ハッチの開き方
参考
アーム
(ロボットの手と
同じデザイン)
ハサミは
片側のみ
基本は
ビーム
ミサイル
ランチャー
コクピット
取替武器
キャノン
エーリアン
テクノロジー

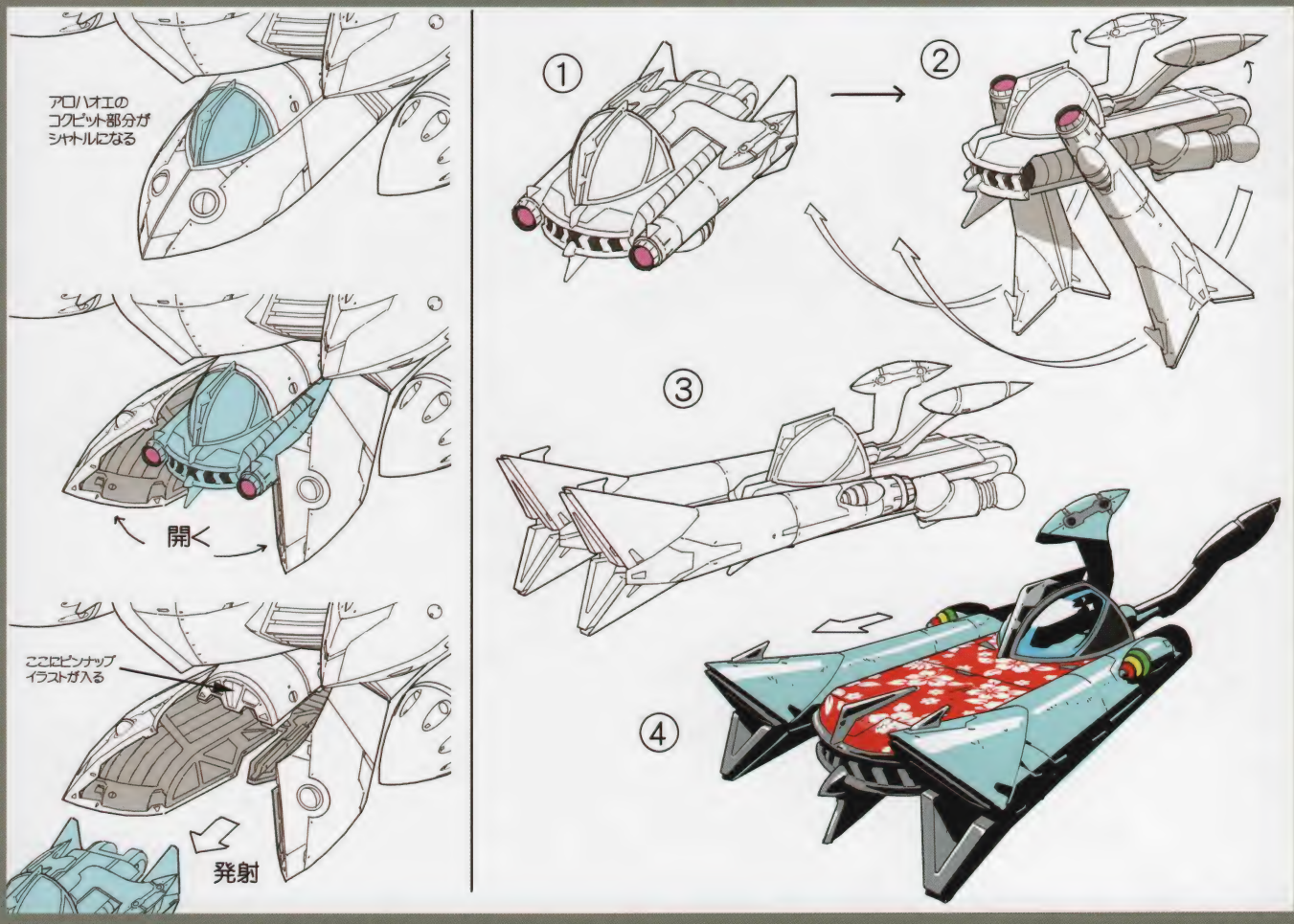

SPACE★DANDY
アロハオエ号
デザイン：ロマン・トマ 2012・12・18
飛行時
エンジン玉
が後ろに向いている
ビームは
片側のみ
コクピット部分
が下がっている
着陸時
エンジン玉
が下に向く
着陸時に
噴射
コクピット部分
が上がる
七色のスポットライト

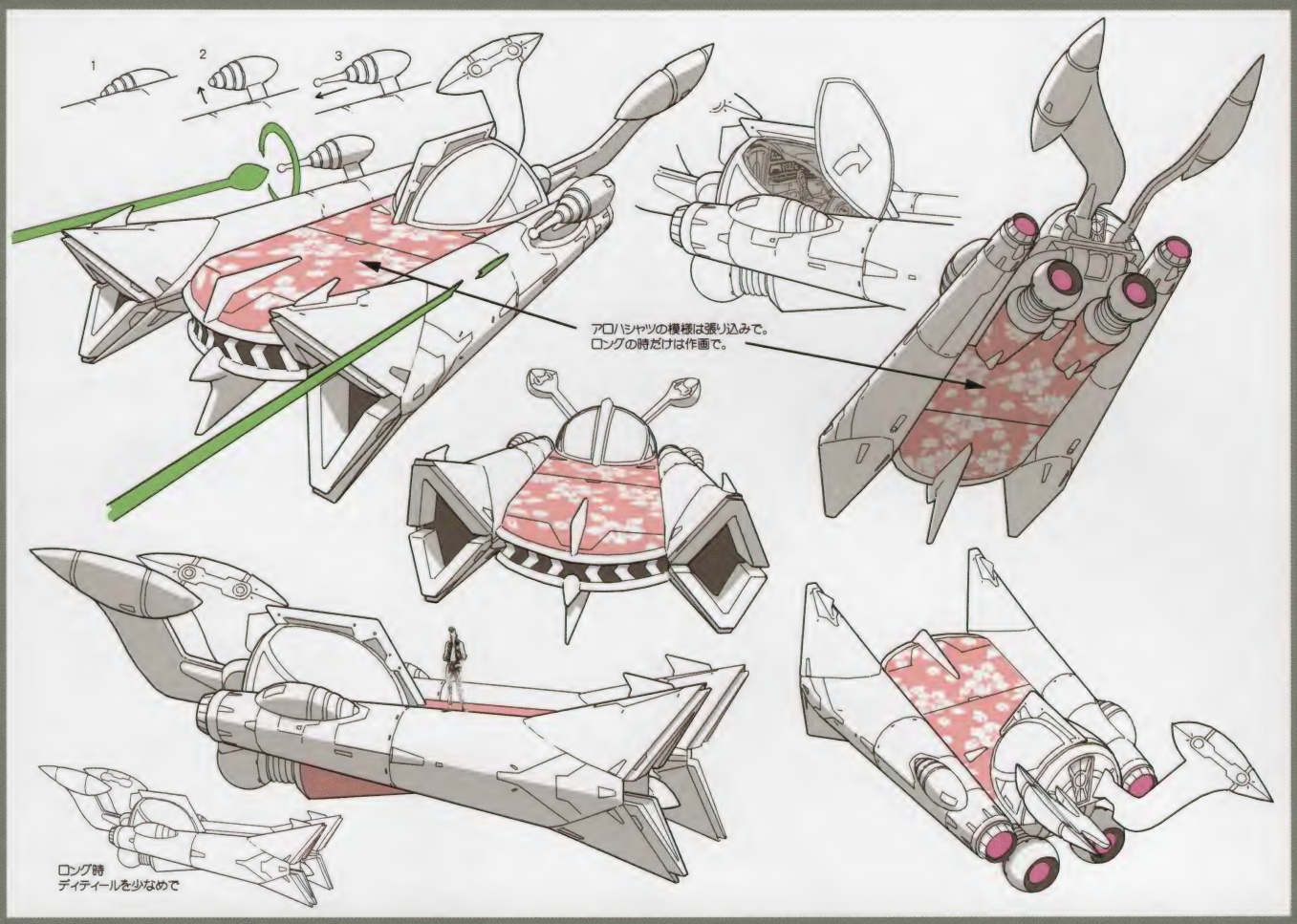

SPACE★DANDY
アロハオエ号
デザイン：ロマン・トマ

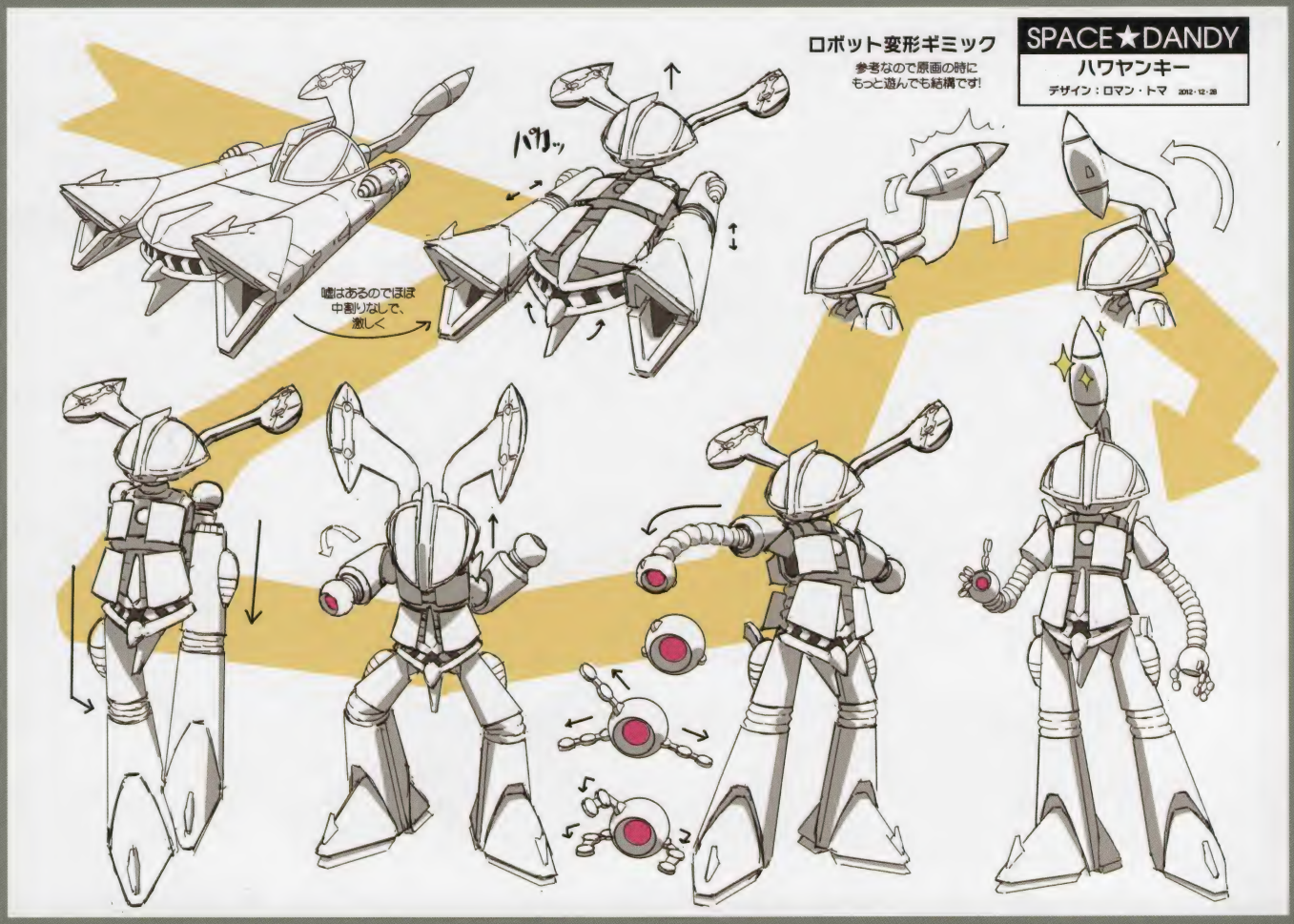

SPACE★DANDY
アロハオエ号
デザイン：ロマン・トマ

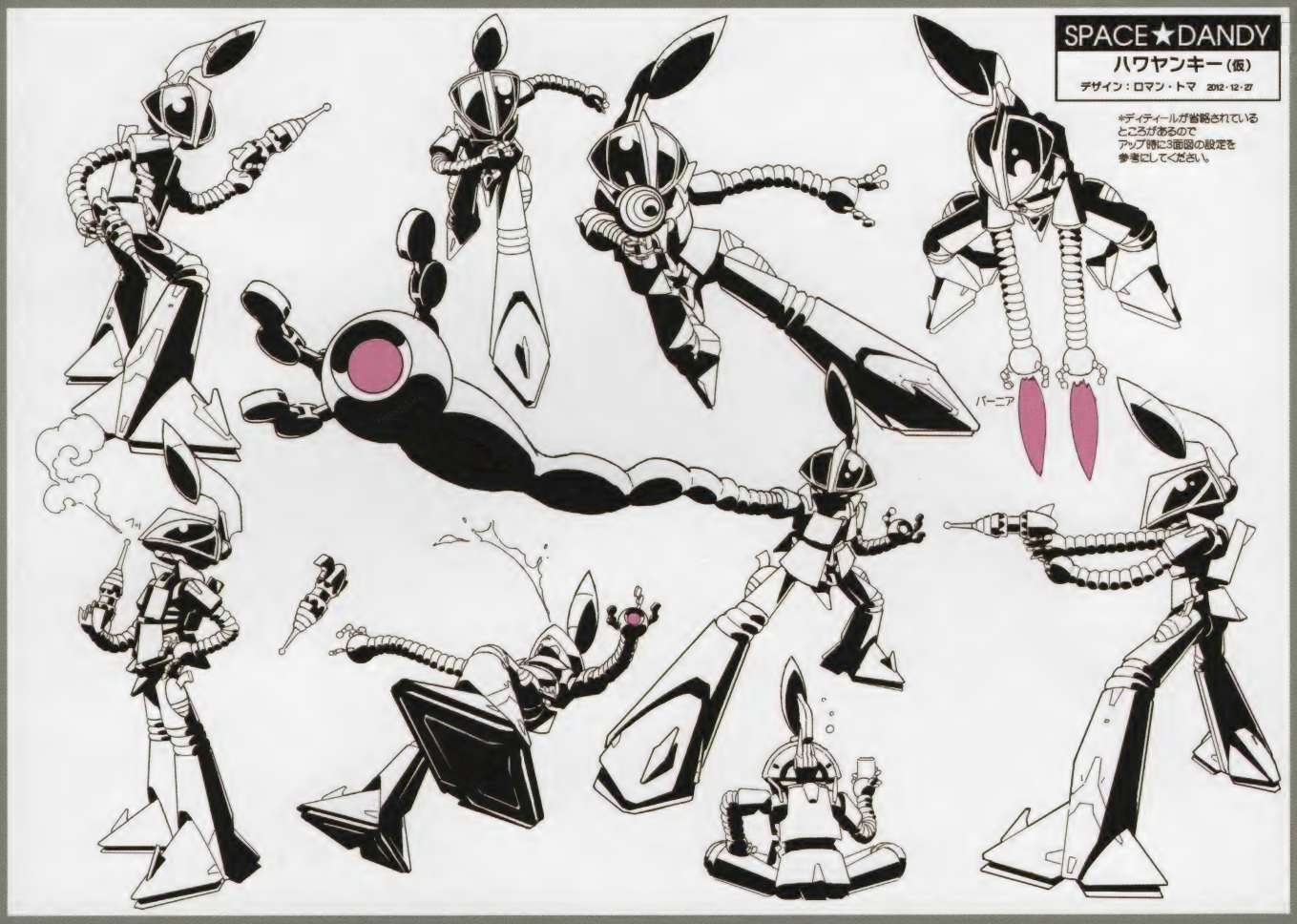

SPACE★DANDY
アロハオエ号のハサミ
デザイン：ロマン・トマ

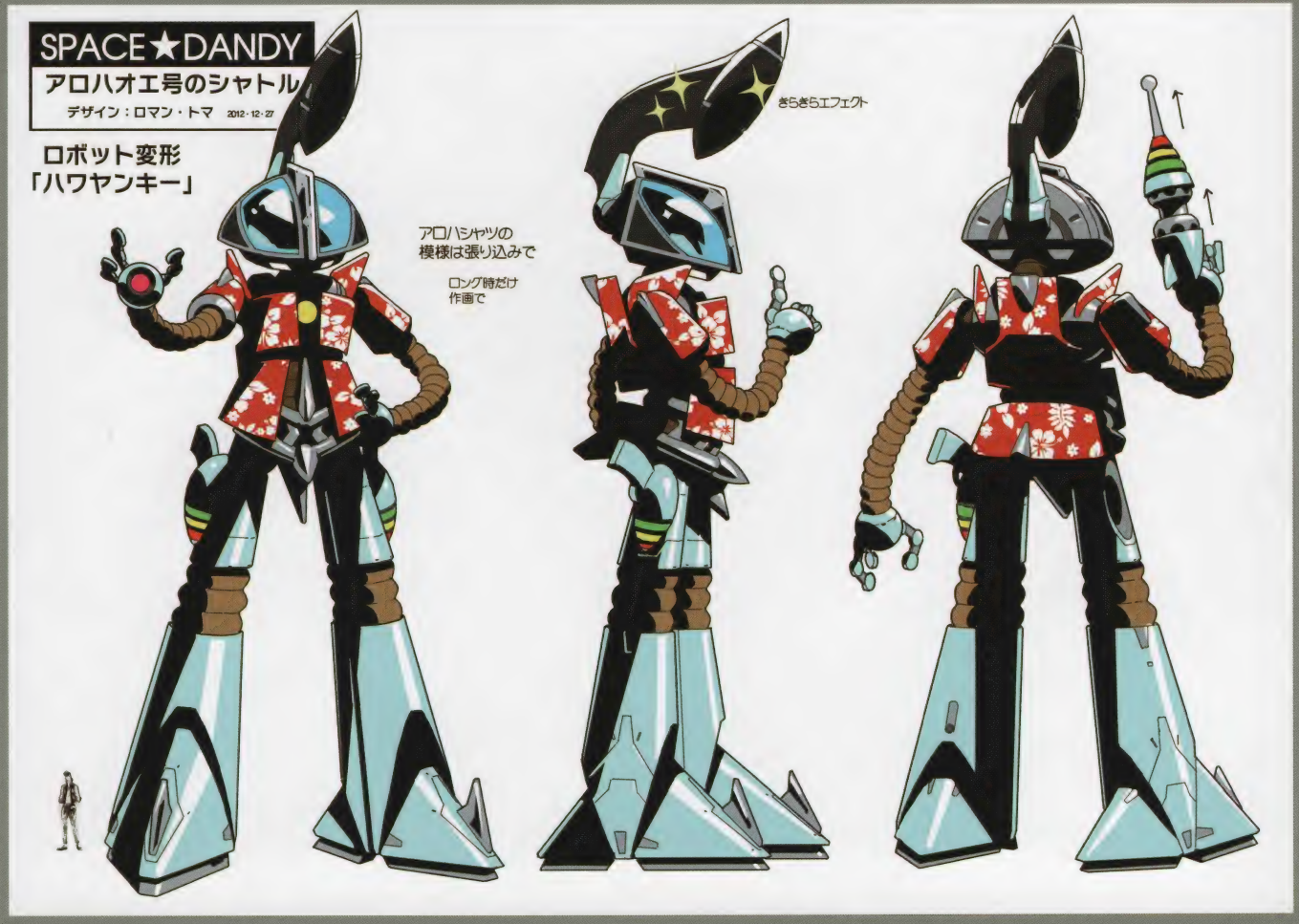

SPACE★DANDY
アロハオエ号
デザイン：ロマン・トマ
ラフ
船内の部屋の配置図
セントラルルーム
休憩スペース、食堂など…
ハワイアンダイナー
セキュリティーロック
宇宙へのハッチ
エレベーター
色々な部屋
通路
倉庫
コックピットの狭い通路
エイリアン牢屋
出入り口エレベーター
コクピット
ワープコアシステム
(不思議な空間)
ミサイル
燃料タンク
エレベーター
ダンディの部屋
セントラルルーム
キッチン
燃料タンク

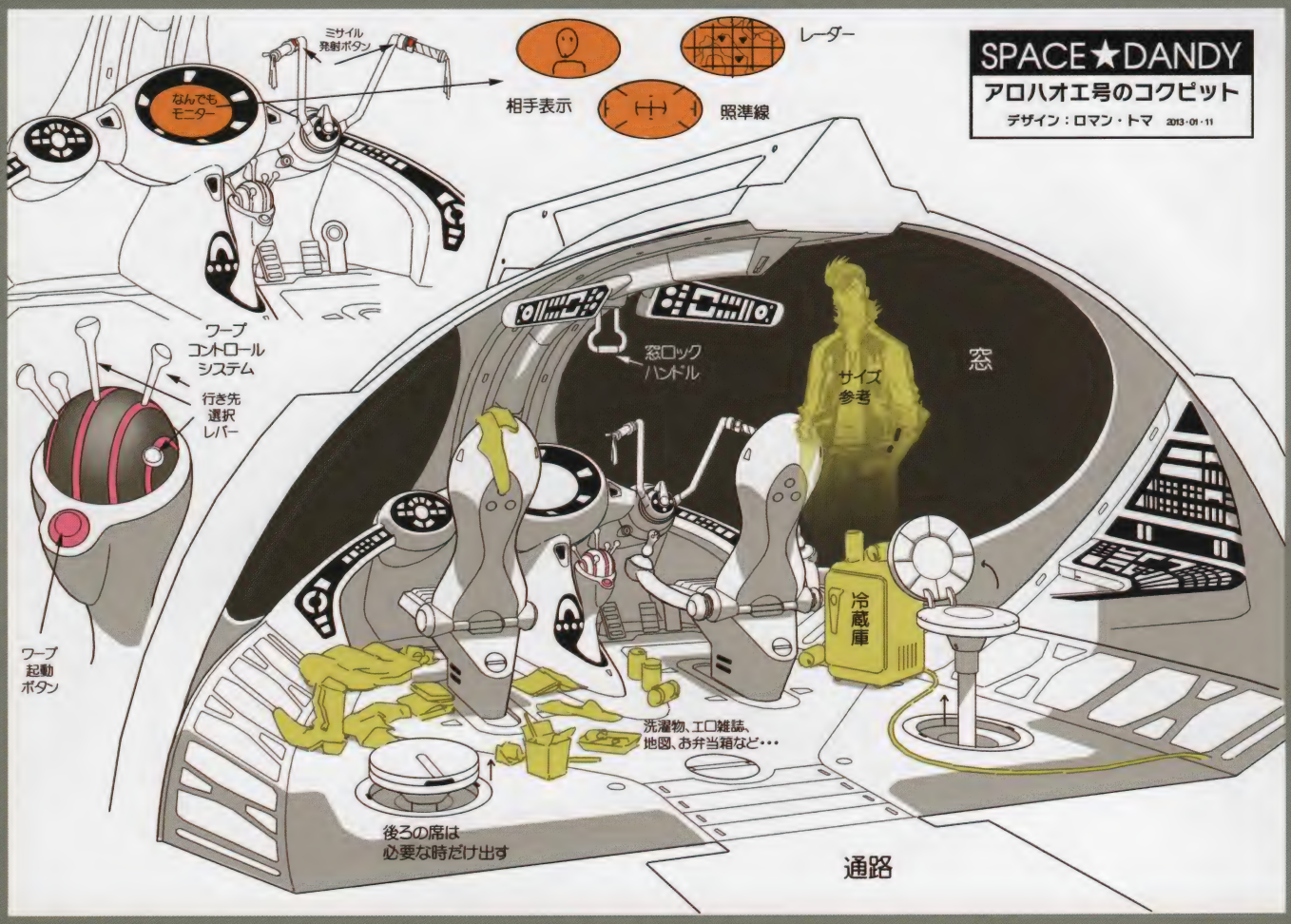

アロハオエの
コクピット部分が
シャトルになる
開く
ここにピンナップ
イラストが入る
発射
①
②
③
④

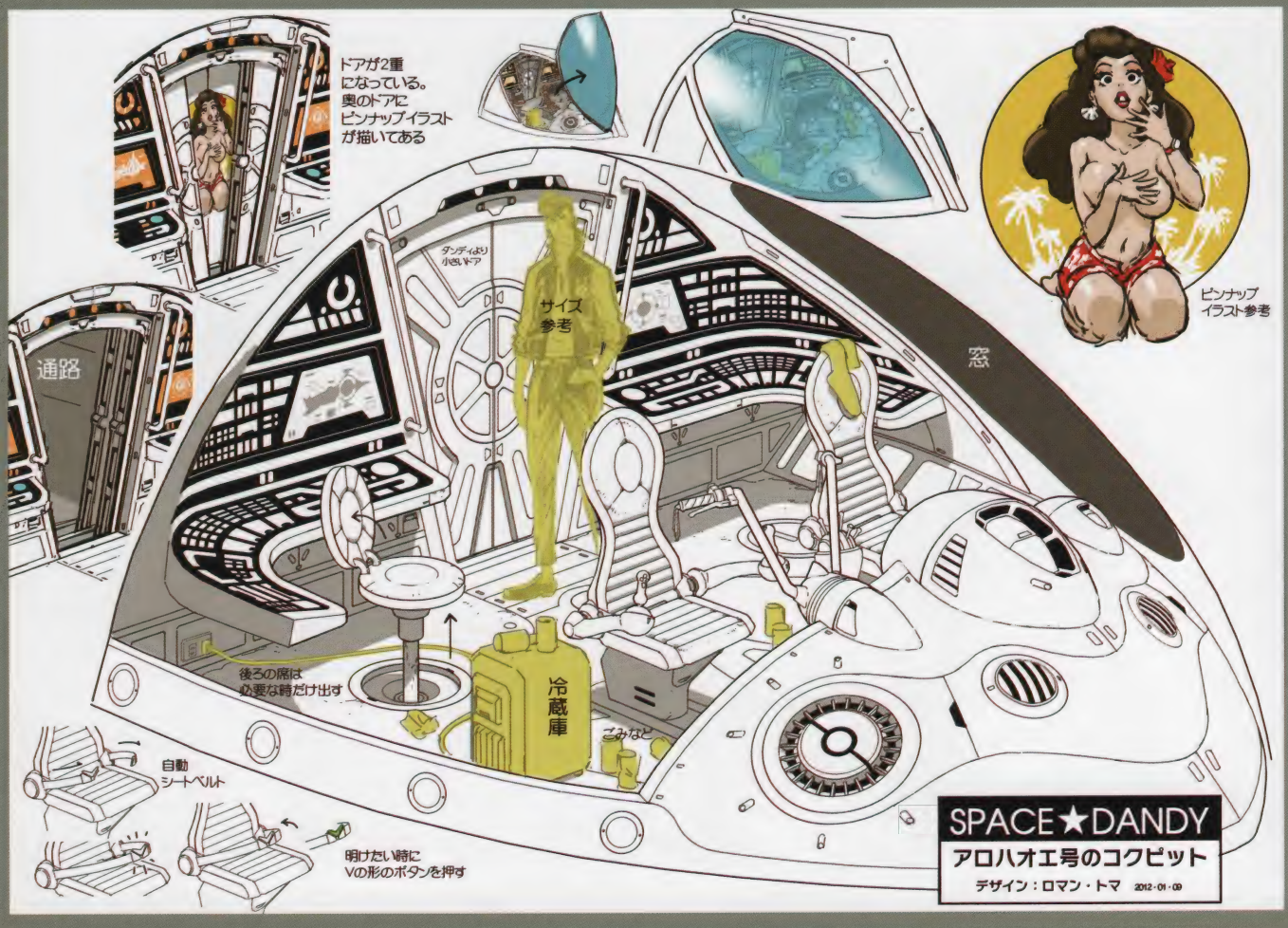

1
2
3
アロハシャツの模様は張り込みで。
ロングの時だけは作画で。
ロング時
ディティールを少なめで

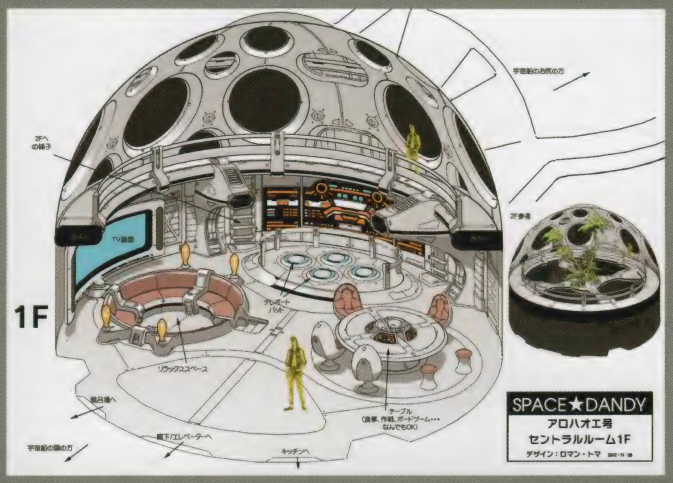

ロボット変形ギミック
参考なので原画の時に
もっと遊んでも結構です!
SPACE★DANDY
ハワヤンキー
デザイン：ロマン・トマ 2012・12・28
パカッ
歯はあるのでほぼ
中割りなしで、
激しく

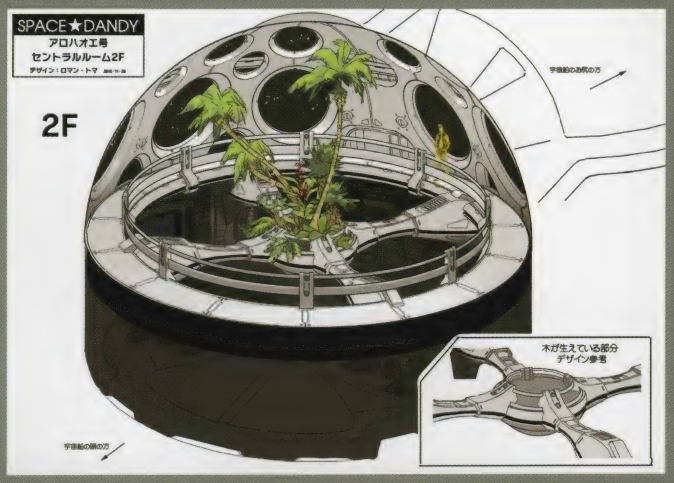

SPACE★DANDY
ハワヤンキー（仮）
デザイン：ロマン・トマ 2012・12・27
*ディティールが省略されているところがあるのでアップ時に3面図の設定を参考にしてください。
バーニア

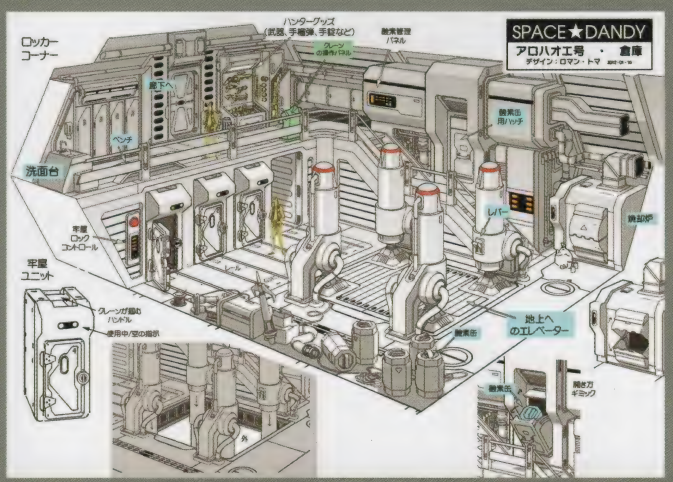

SPACE★DANDY
アロハオエ号のシャトル
デザイン：ロマン・トマ 2012・12・27
ロボット変形
「ハワヤンキー」
アロハシャツの
模様は張り込みで
ロング時だけ
作画で
きらきらエフェクト

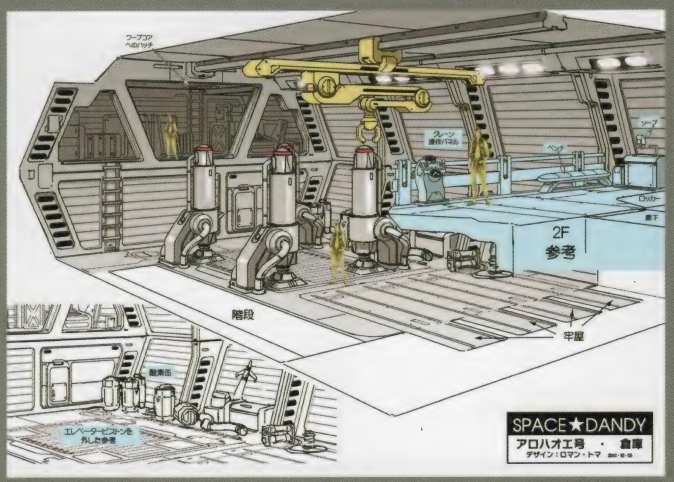

SPACE★DANDY
アロハオエ号のコクピット
デザイン：ロマン・トマ 2013・01・11
ミサイル
発射ボタン
なんでも
モニター
相手表示
レーダー
照準線
ワープ
コントロール
システム
行き先
選択
レバー
ワープ
起動
ボタン
窓ロック
ハンドル
サイズ
参考
窓
冷蔵庫
洗濯物、エロ雑誌、
地図、お弁当箱など・・・
後ろの席は
必要な時だけ出す
通路

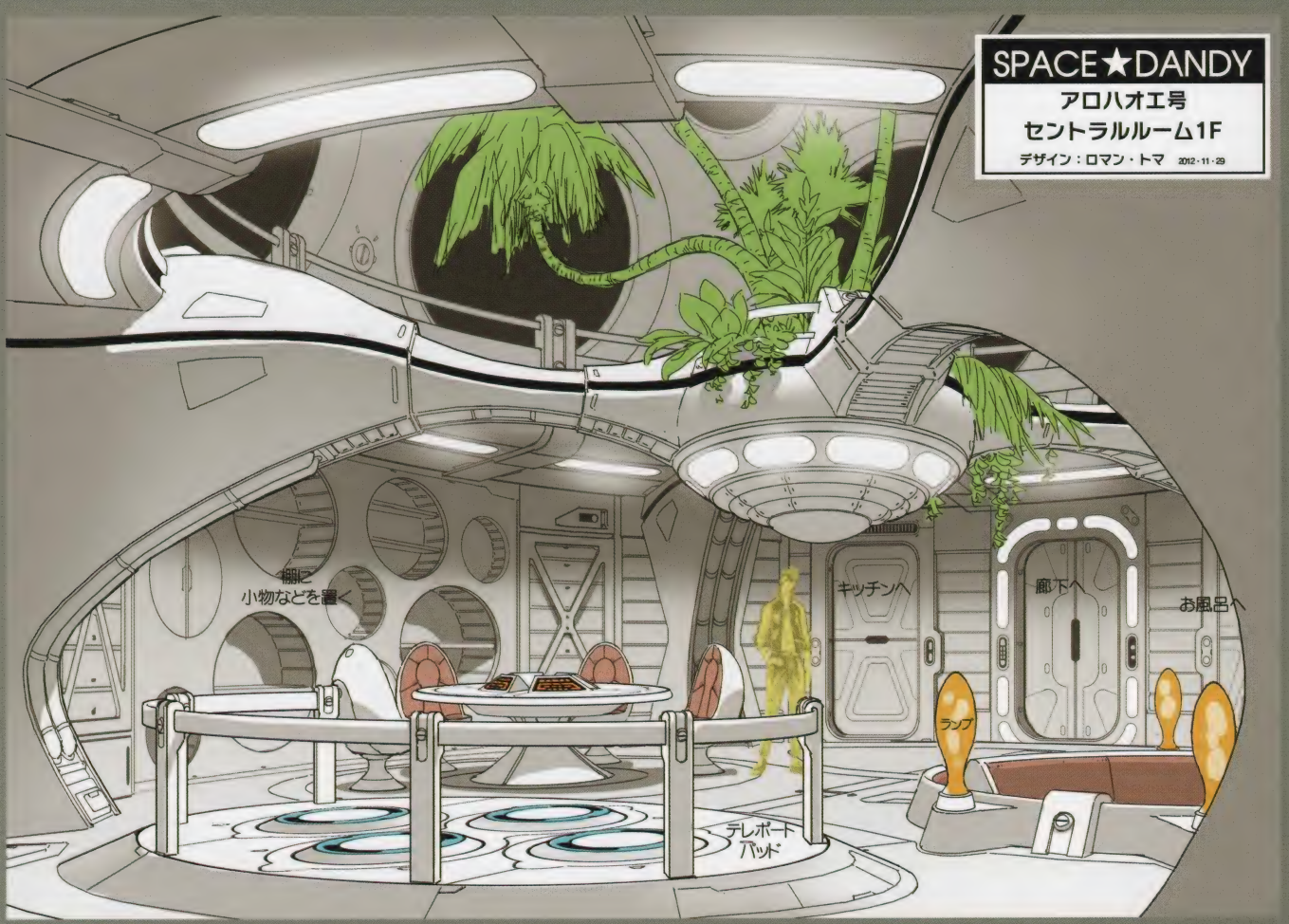

ドアが2重
になっている。
奥のドアに
ピンナップイラスト
が描いてある
ピンナップ
イラスト参考
ダンディより
小さいドア
サイズ
参考
窓
通路
後ろの席は
必要な時だけ出す
冷蔵庫
ごみなど
自動
シートベルト
明けたい時に
Vの形のボタンを押す
SPACE★DANDY
アロハオエ号のコクピット
デザイン：ロマン・トマ 2012・01・09

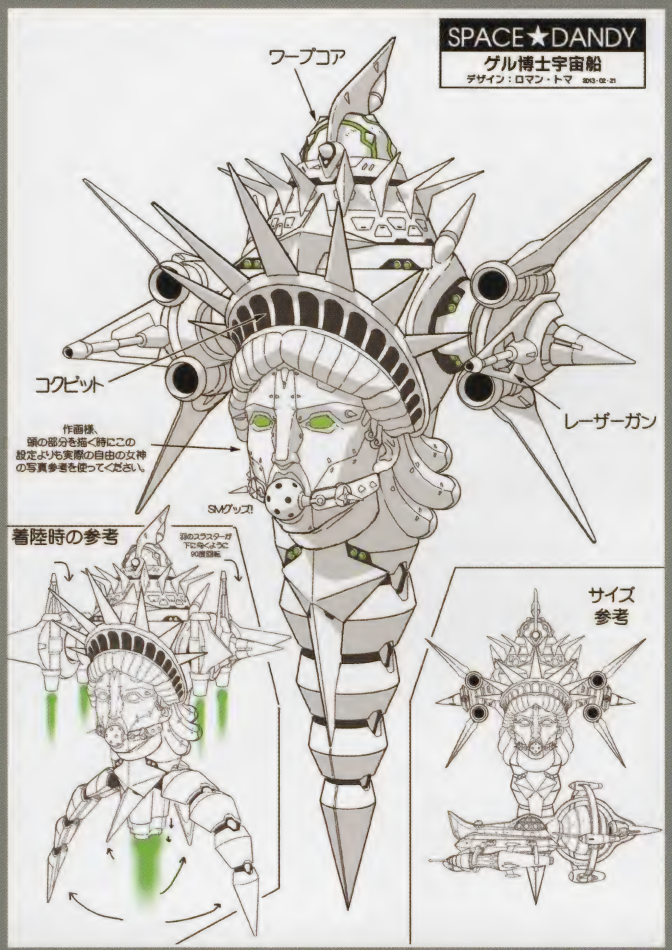

1F
SPACE★DANDY
アロハオエ号
セントラルルーム1F
デザイン：ロマン・トマ

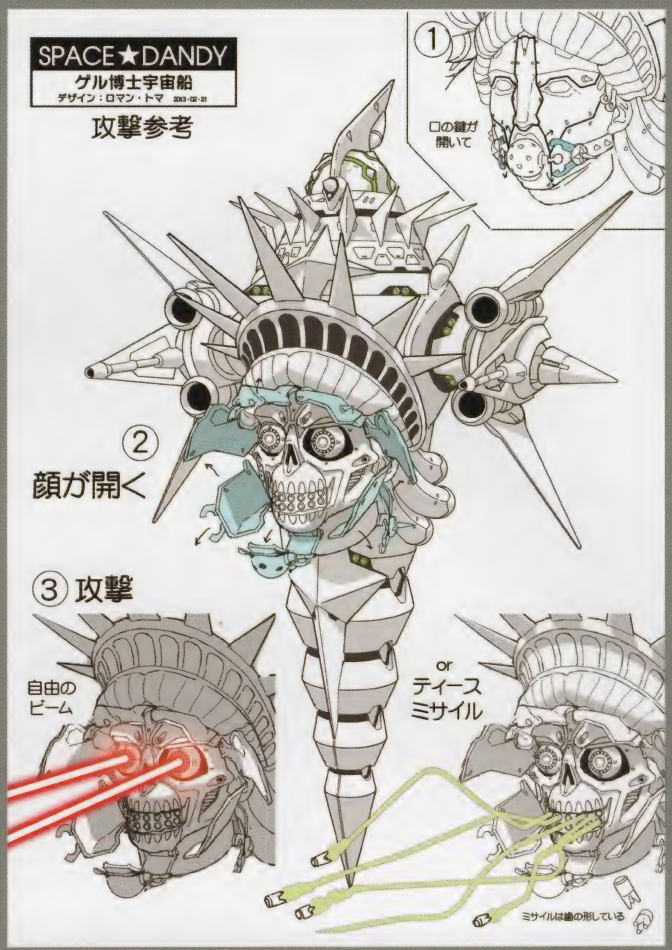

SPACE★DANDY
アロハオエ号
セントラルルーム2F
デザイン：ロマン・トマ
2F
木が生えている部分
デザイン参考

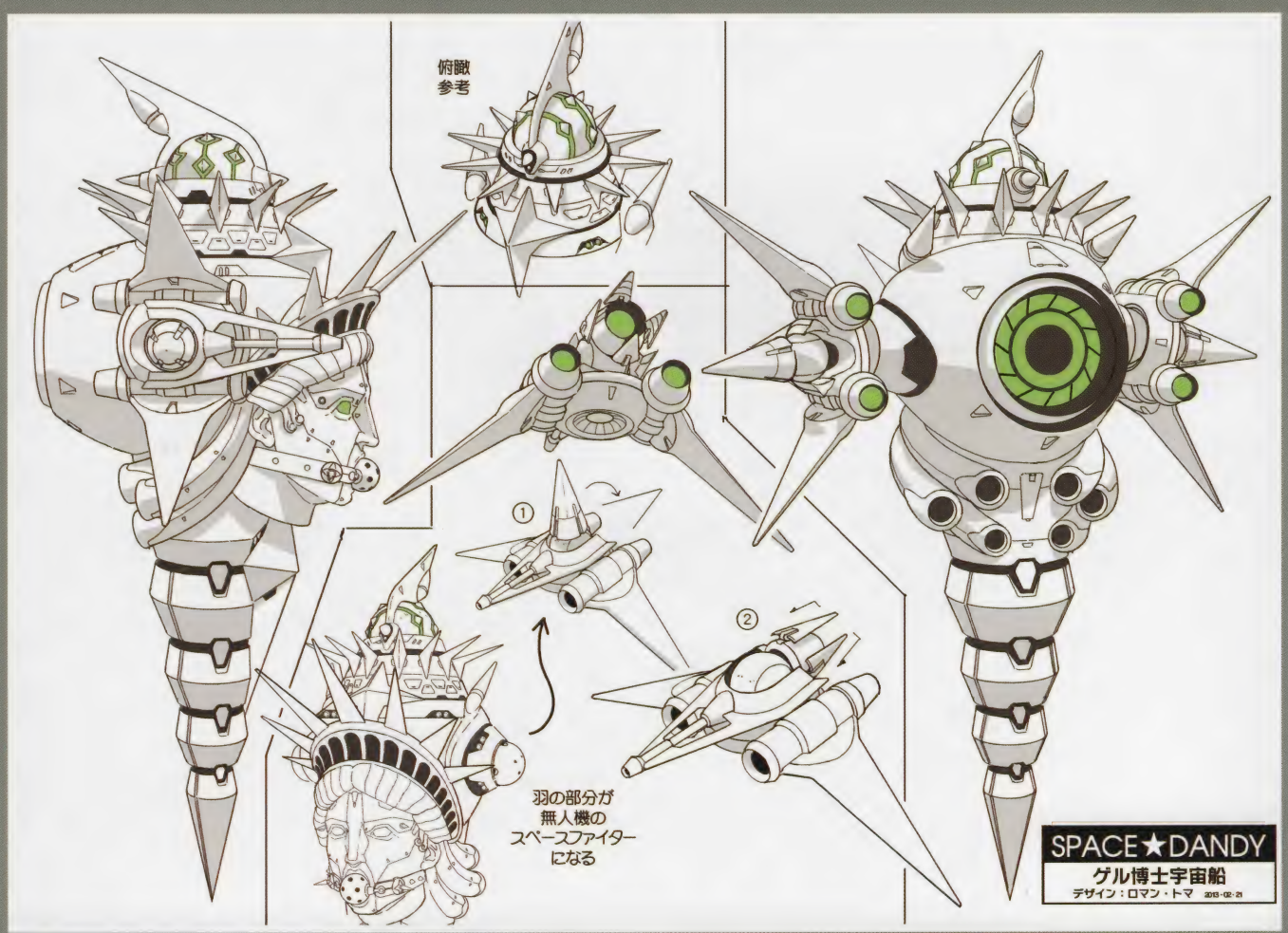

SPACE★DANDY
アロハオエ号 ・ 倉庫
デザイン：ロマン・トマ
ロッカー
コーナー
洗面台
地上へ
のエレベーター

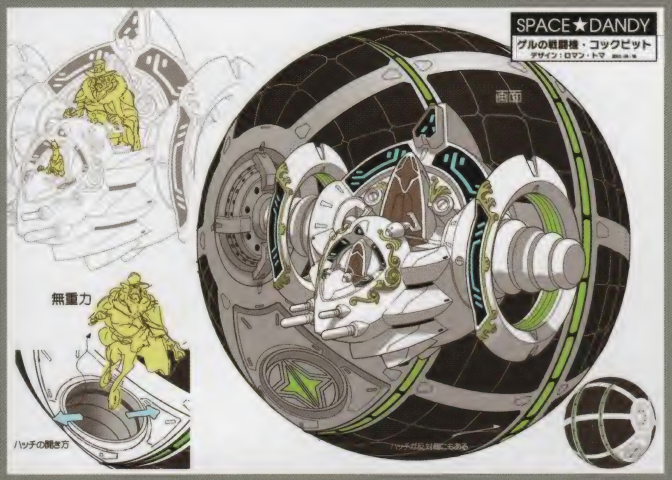

2F
参考
階段
SPACE★DANDY
アロハオエ号 ・ 倉庫
デザイン：ロマン・トマ

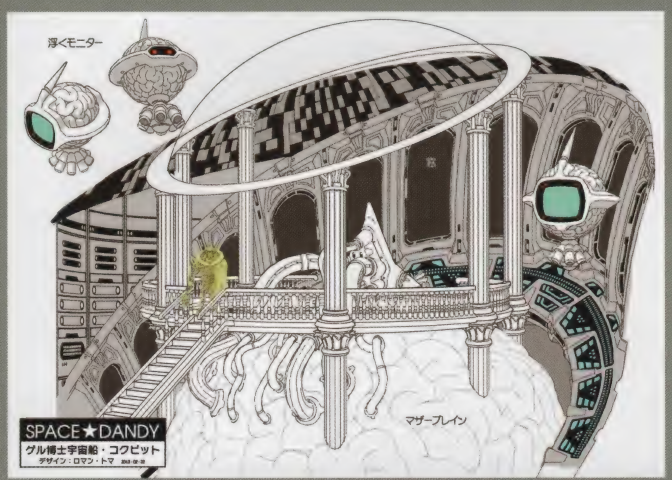

SPACE★DANDY
アロハオエ号
セントラルルーム1F
デザイン：ロマン・トマ 2012・11・29
棚に
小物などを置く
キッチンへ
廊下へ
お風呂へ
ランプ
テレポート
パッド

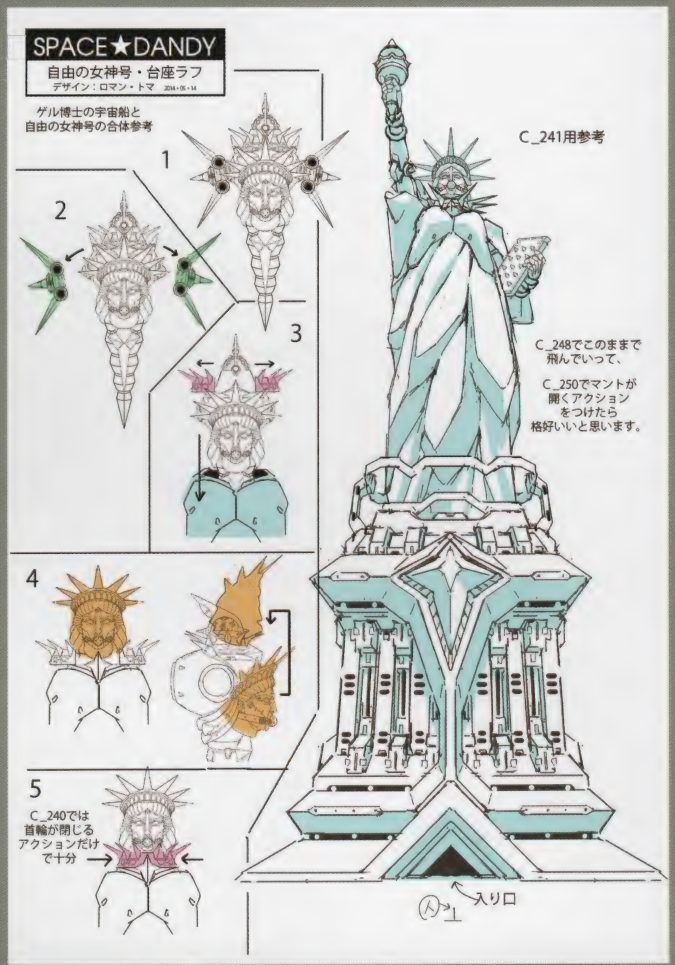

SPACE★DANDY
ゲル博士宇宙船
デザイン：ロマン・トマ 2013・02・21
ワープコア
コクピット
レーザーガン
作画様、
頭の部分を描く時にこの
設定よりも実際の自由の女神
の写真参考を使ってください
着陸時の参考
サイズ
参考

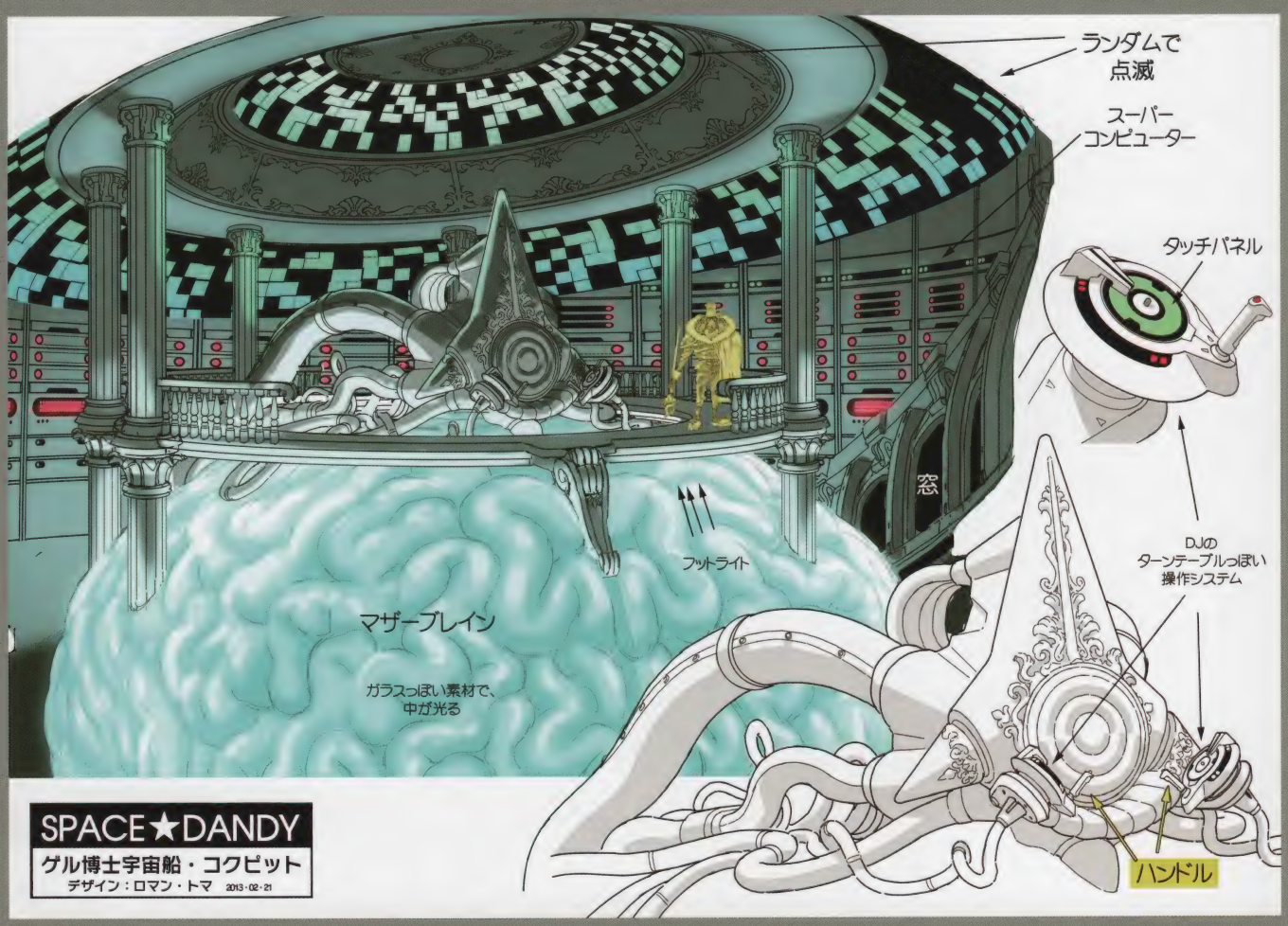

SPACE★DANDY
ゲル博士宇宙船
デザイン：ロマン・トマ 2013・02・21
攻撃参考
①
口の鍵が
開いて
②
顔が開く
③攻撃
自由の
ビーム
or
ティース
ミサイル
ミサイルは歯の形している


俯瞰
参考
①
②
羽の部分が
無人機の
スペースファイター
になる
SPACE★DANDY
ゲル博士宇宙船
デザイン：ロマン・トマ 2013・02・21


SPACE★DANDY
グルの戦闘機・コックピット
デザイン：ロマン・トマ
画面
無重力
ハッチの開き方


浮くモニター
マザーブレイン
SPACE★DANDY
グル博士宇宙船・コクピット
デザイン：ロマン・トマ


SPACE★DANDY
自由の女神号・台座ラフ
デザイン：ロマン・トマ
ゲル博士の宇宙船と
自由の女神号の合体参考
C_241用参考
1
2
3
4
5
C_240では
首輪が閉じる
アクションだけ
で十分
C_248でこのままで
飛んでいって、
C_250でマントが
開くアクション
をつけたら
格好いいと思います。
入り口


ランダムで
点滅
スーパー
コンピューター
タッチパネル
窓
フットライト
マザーブレイン
ガラスっぽい素材で、
中が光る
DJの
ターンテーブルっぽい
操作システム
ハンドル
SPACE★DANDY
グル博士宇宙船・コクピット
デザイン：ロマン・トマ 2013・02・21

The 2 Queens

2人の女王



The 2 Queens is an ambitious traditional animation feature film aimed at an adult audience, developed by Savin Yeatman-Eiffel. The story is based on real characters living in the pre middle-age period of European history. When Savin directed the promotional movie in Japan, he asked me to handle the background art. It was the first time I'd worked with him since *Oban Star-racers* with the animation done by Toshiyuki Inoue, one of Japan's best. He is one of the few animators whose skills are so great that he can depict any movement with an extreme precision and sense of realism. International co-productions are not an easy thing to deal with, however I wish that more companies and producers similar to Savin would develop more projects with Japan in the future. We have shown with *Oban* that they can become creative and commercial successes. I'm really looking forward to be part of more of these kinds of hybrid animation works.

「The 2 Queens 二人の女王」は、イェットマン・エッフェル・サヴァン氏が制作中の、野心的かつ伝統的な大人向けの劇場用アニメーションです。中世期以前のヨーロッパに実在した人物たちのストーリーに基づいています。サヴァン氏がプロモーション映像を日本で監督していた際に美術設定の発注を受けました。彼とは「オーバン・スターレーサーズ」以来でしたし、また日本でもトップクラスと言われる井上俊之氏とも初めての仕事でした。彼はアニメーターのなかでも一握りの貴重な技術の持ち主であり、精密さとリアリズムのセンスによって、ありとあらゆる動きを忠実に再現できる人です。国境を超えた共同制作は生半可な気持ちでできるようなものではありませんが、私は、様々な企業やサヴァン氏のようなプロデューサーが、日本との企画を進めてくれることを望んでいます。私たちが「オーバン」で証明したように、クリエイティブの面でも商業的な面でも同時に成功した作品が存在するのです。今度もこのようなハイブリッドなアニメーション作品に参加できることを心の底から期待しています。





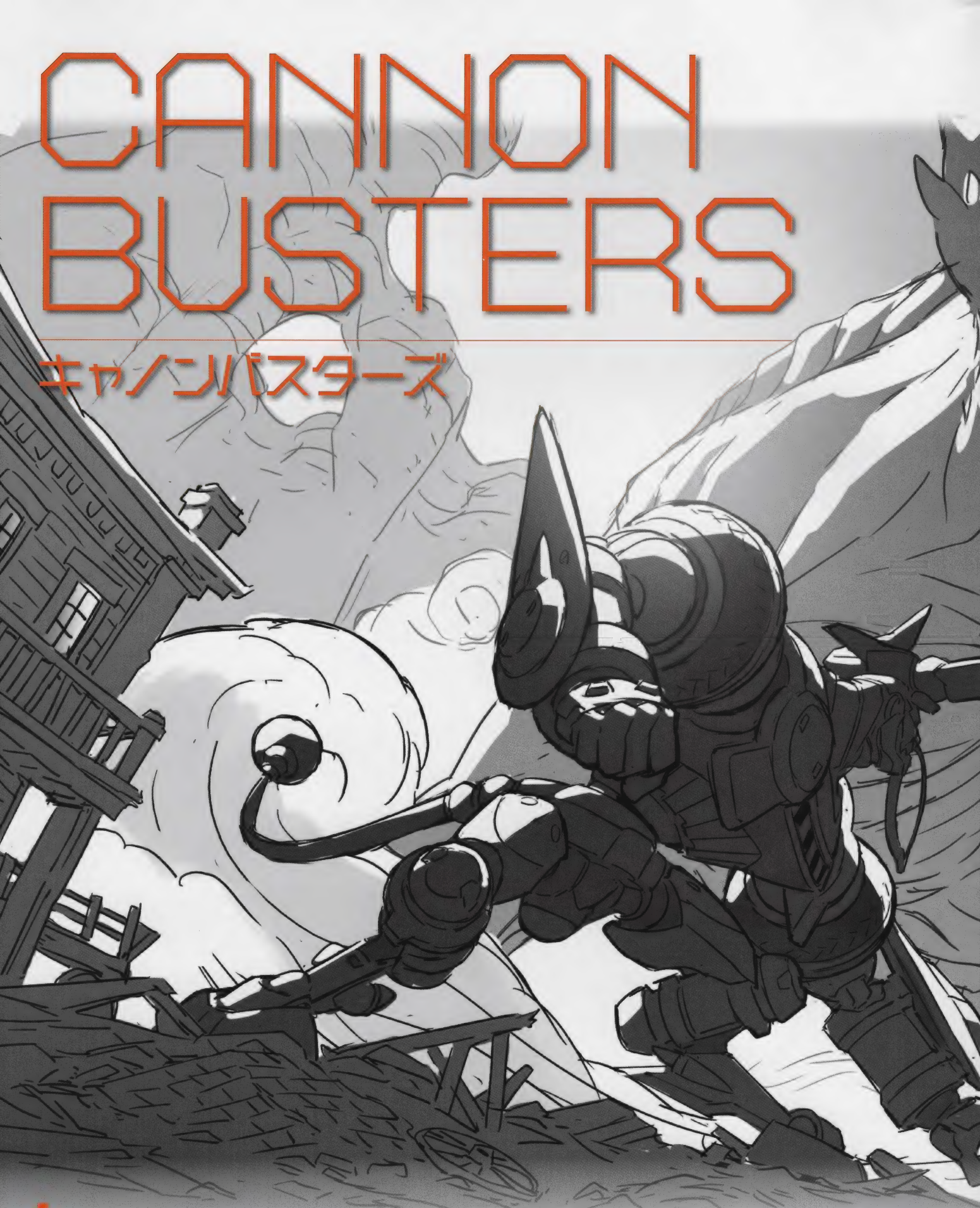






CANNON BUSTERS

キャノンバスターズ



Cannon Busters is a project created by American comics and animation artist LeSean Thomas. We met through Twitter, and quickly realized that we had a lot in common. Both of us were kind of disappointed by our own animation industries. Almost all TV shows produced in the US and France are animated by overseas sub-contractors. Because of this, it's difficult to have control of the production and keep the team motivated. As a result, I decided to move to Japan & LeSean chose to work in Korea for several years. Like he said once, we are kindred spirits! We are currently working together on the pilot movie of *Cannon Busters*, sharing our experiences and expertise, putting all our efforts in to make it a worldwide success amongst animation fans. Don't try to put a label on it, *Cannon Busters* is neither cartoon nor anime, it is #Worldanimation!



「キャノンバスターズ」は、アメリカのコミック／アニメーションクリエイターのトーマス・ラショーン氏が原作を務めるプロジェクトです。私たちはツイッターで出会い、お互いが多くの共通点を持っていることにすぐに気がつきました。二人とも自国のアニメーション業界に違和感を持っていたのです。アメリカやフランスで制作されるほとんどのテレビアニメーションは、海外の下請会社にで制作されます。そのため、制作管理やチーム全体のモチベーションを保つことが難しいのです。だからこそ私は日本に渡り、ラショーン氏は韓国で数年間仕事をすることを選択しました。彼が言うように、私たちは似た者同士です。現在私たちは「キャノンバスターズ」のパイロット映像を一緒に制作しており、それぞれの経験や専門性を共有しながら、アニメーションファンの皆さんのあいだで全世界的に人気が出るよう全精力を注いでいます。勝手に型にはめ込まないでくださいね！「キャノンバスターズ」は、カートゥーンでもアニメでもなく、「#WorldAnimation」なのです！（ツイッターでぜひ検索してみてください）

CANNON BUSTERS
BESSIE - rough design
Thomas ROMAIN - 20141106

Base color : PINK

Just before
switching to the
raging bull mode
Bessie turns red

Philly's room
in the trunk

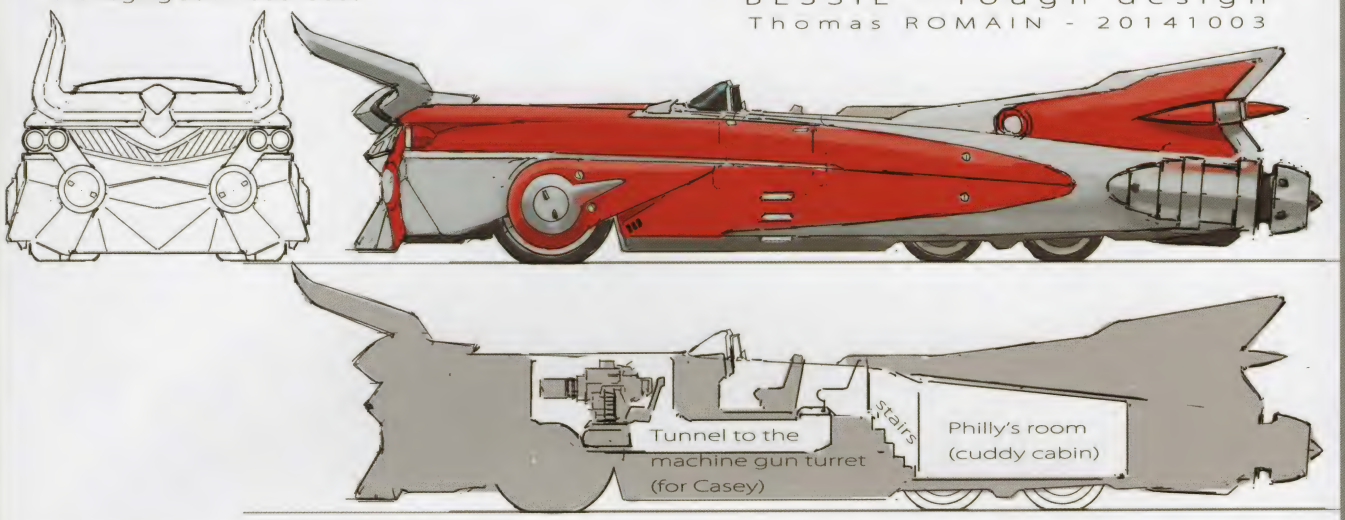
CANNON BUSTERS
BESSIE - rough design
Thomas ROMAIN - 20141106

II made some changes in the design
of several parts for a better matching with
the Raging Bull mode robot

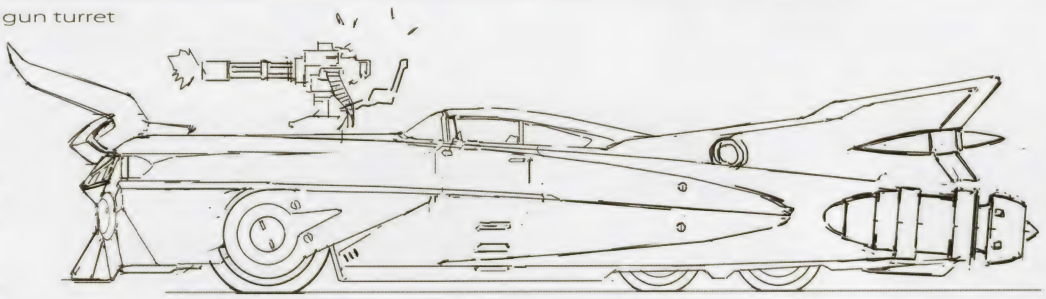
CANNON BUSTERS

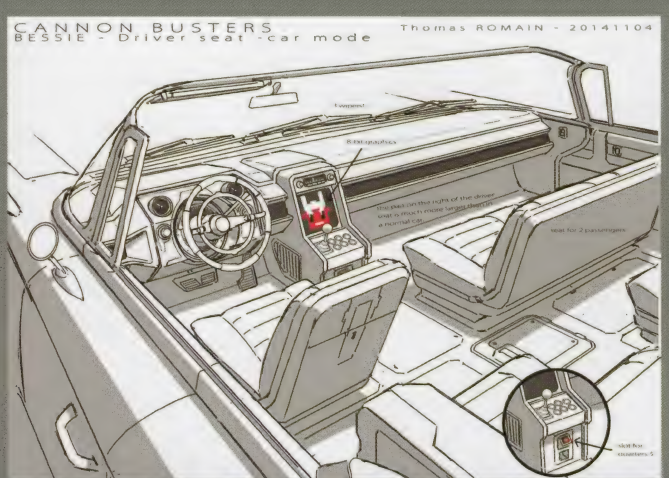
BESSIE - rough design

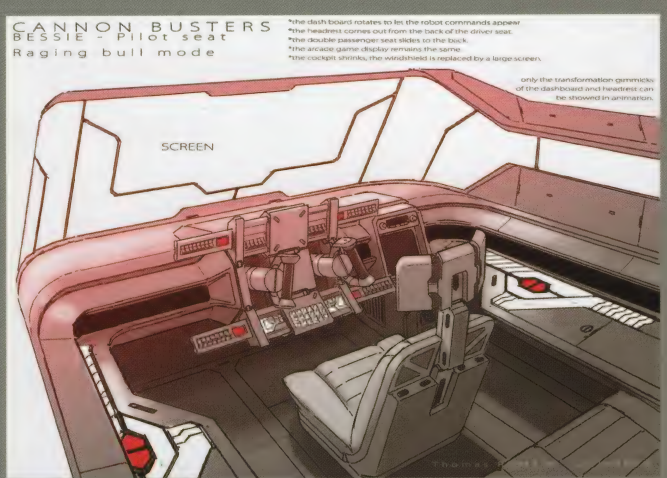
Thomas ROMAIN - 20141003

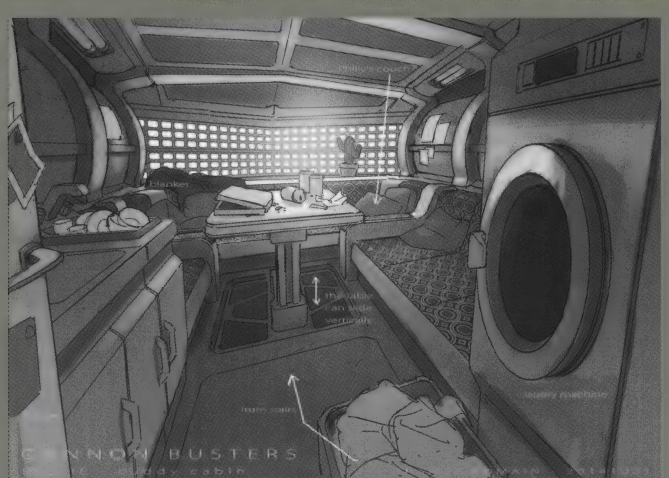


I moved the machine gun turret
to the front because
I wanted to use the
rear space for Philly's
room.

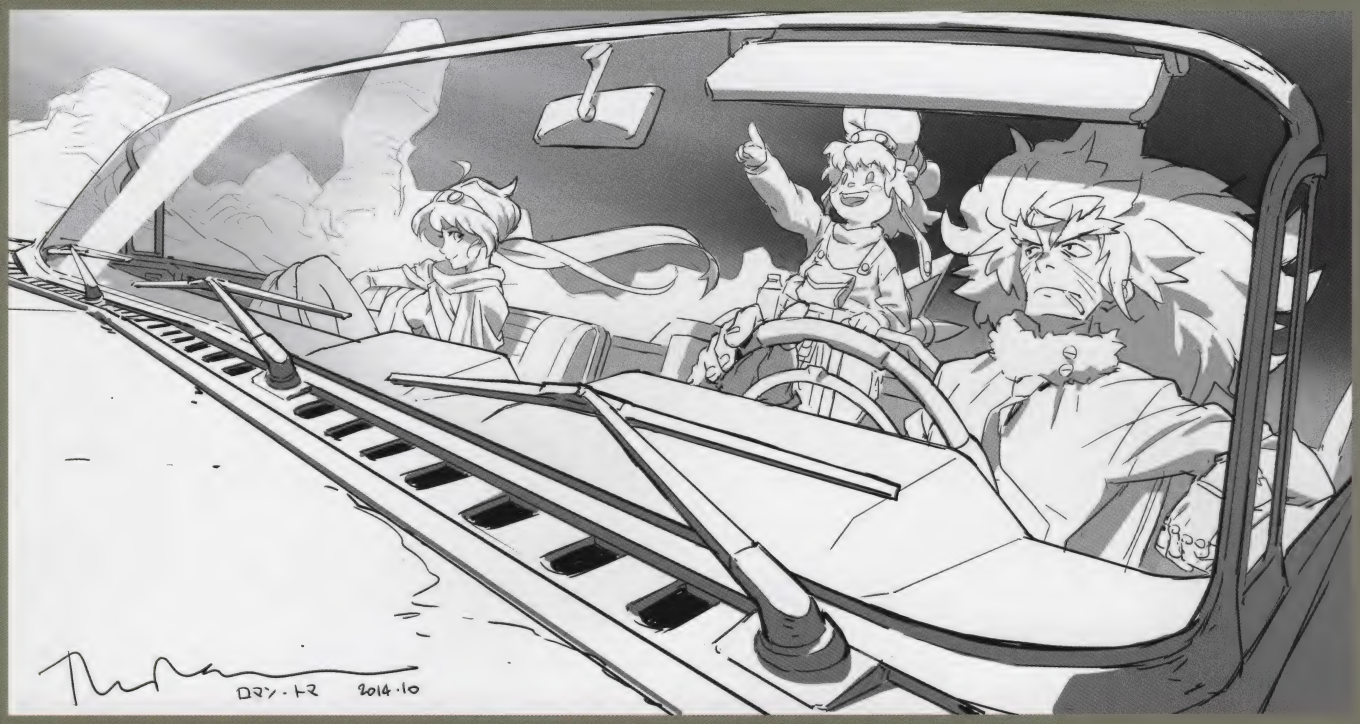


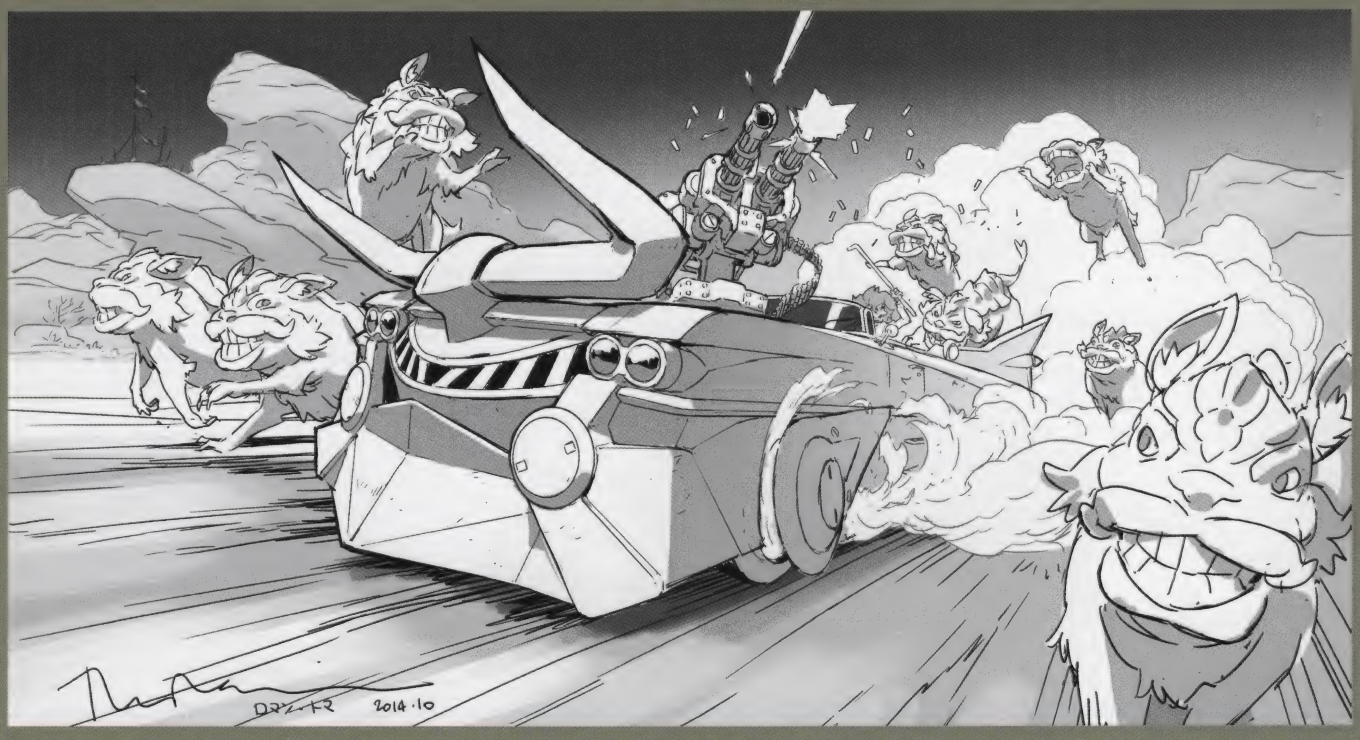


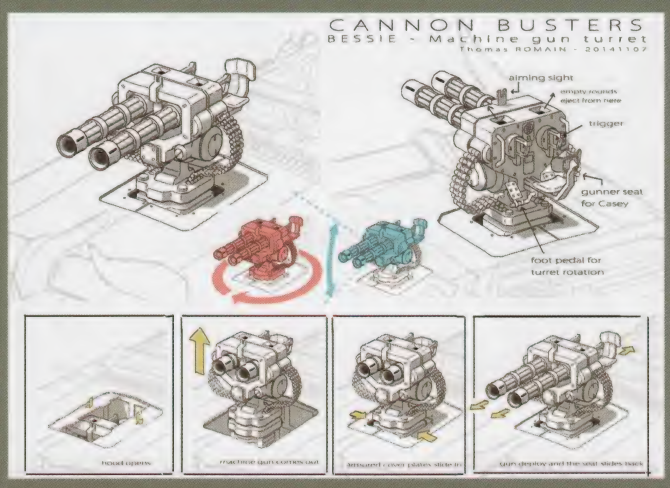


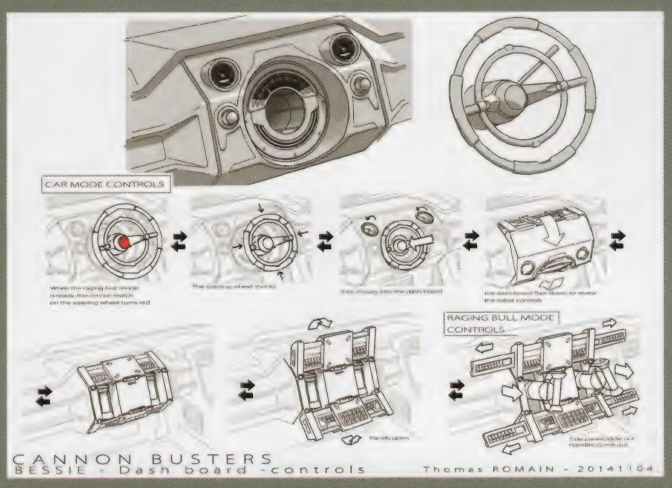






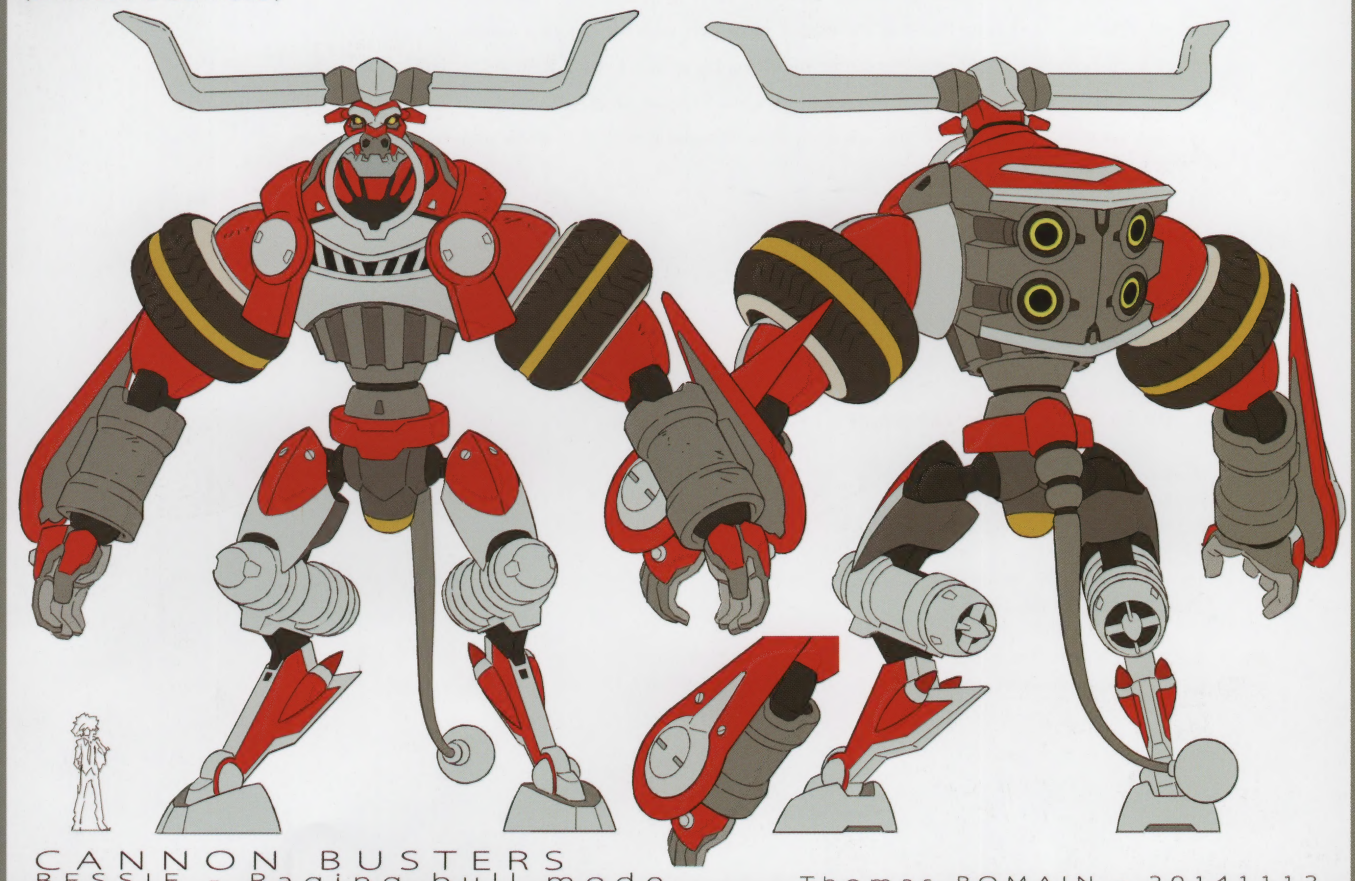



CANNON BUSTERS
BESSIE - Machine gun turret
Thomas ROMAIN - 20141107
aiming sight
empty rounds eject from here
trigger
gunner seat for Casey
foot pedal for turret rotation


CAR MODE CONTROLS
RAGING BULL MODE CONTROLS
CANNON BUSTERS
BESSIE - Dash board -controls
Thomas ROMAIN - 20141104

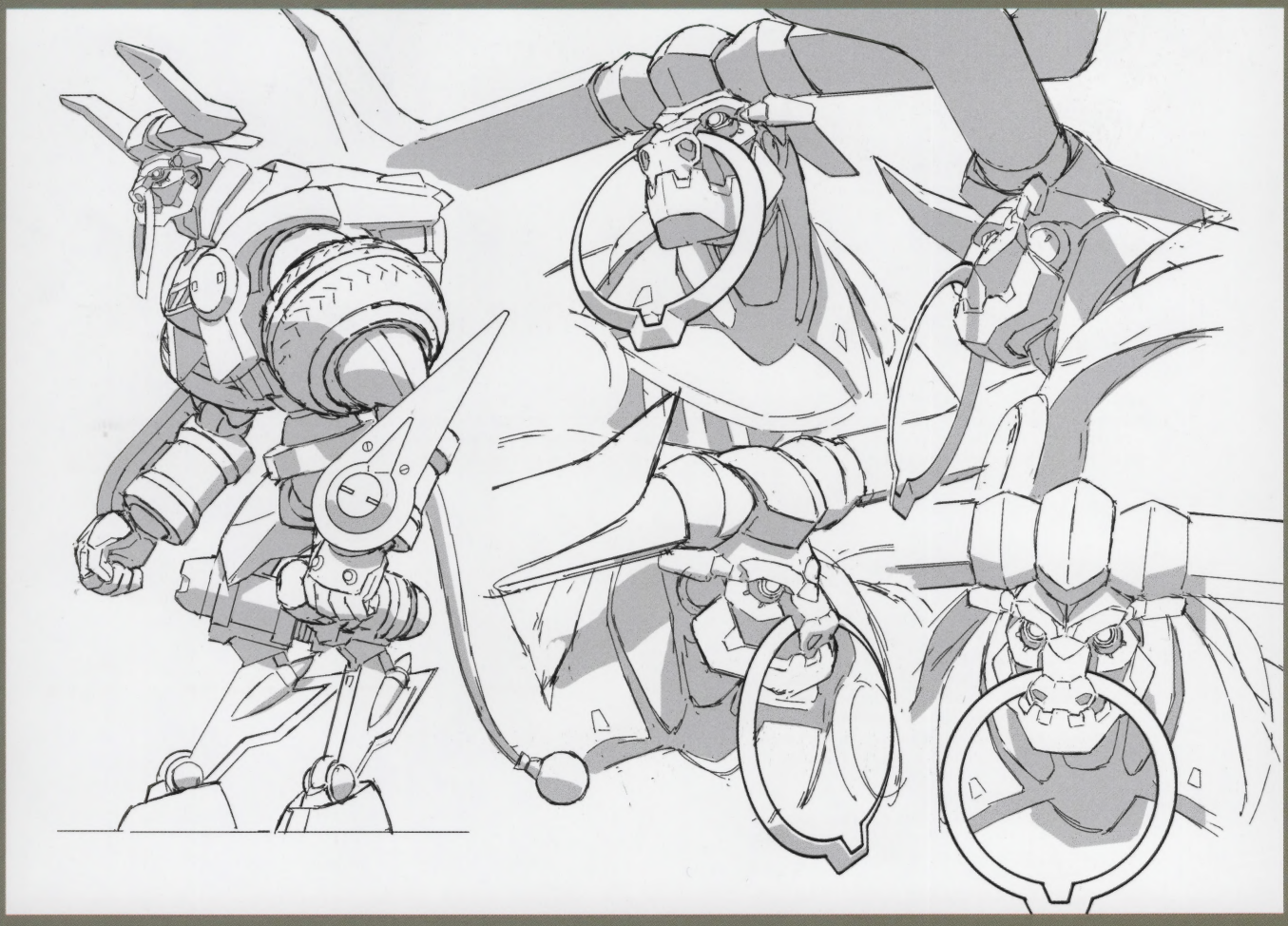
New proportions
(same as the CG model)

COLOR REFERENCE



CANNON BUSTERS
BESSIE - Raging bull mode

Thomas ROMAIN - 20141112



SPECIAL THANKS

Savin Yeatman-Eiffel, for introducing me to the animation industry.

Shoji Kawamori & Michiaki Sato, for trusting me with great responsibilities at Satelight inc.

Stanislas Brunet, for sharing the same dream and constantly creating inspiring designs just next to me.

Keiko, Ryunosuke and Itsuki, my dear family, for loving me even if I spend most of the time at the studio.

LeSean Thomas, Kiyomi Fukuyama, Yukie Sekihara and Ken Takasugi for helping me with this book.

Last but not least, to the fans for your excitement & enthusiasm for this medium we love, as well as your support for it's creators.

■

イェットマン・エッフェル・サヴァン氏：
日本のアニメーション業界を紹介してくれたことに。

佐藤道明氏、河森正治氏：
私を信頼し、サテライトで責任を持たせてくれていることに。

ブリュネ・スタニスラス氏：
同じ夢を共有し、私のすぐ隣でいつも刺激的なデザインを生み出し続けてくれていることに。

恵子さん、竜之介君、樹君：
私の最愛なる家族
ほとんどの時間を仕事場で過ごしている、こんな私でも愛してくれて。

トーマス・ラショーン氏、福山清美氏、関原幸枝氏、高杉健氏：
この画集を手伝ってくれたことに。

最後に、とても大切なファンの皆様へ
私たちが愛するアニメーションというメディアに寄せる熱意と興奮に対して。またクリエイターへのサポートに対して。

LOST in ANIME

Thomas ROMAIN 10 Years in Japan DESIGN WORKS

ロマン・トマ デザインワークス

2015年7月1日 初版発行

発行・編集　株式会社サテライト　http://www.satelight.co.jp/

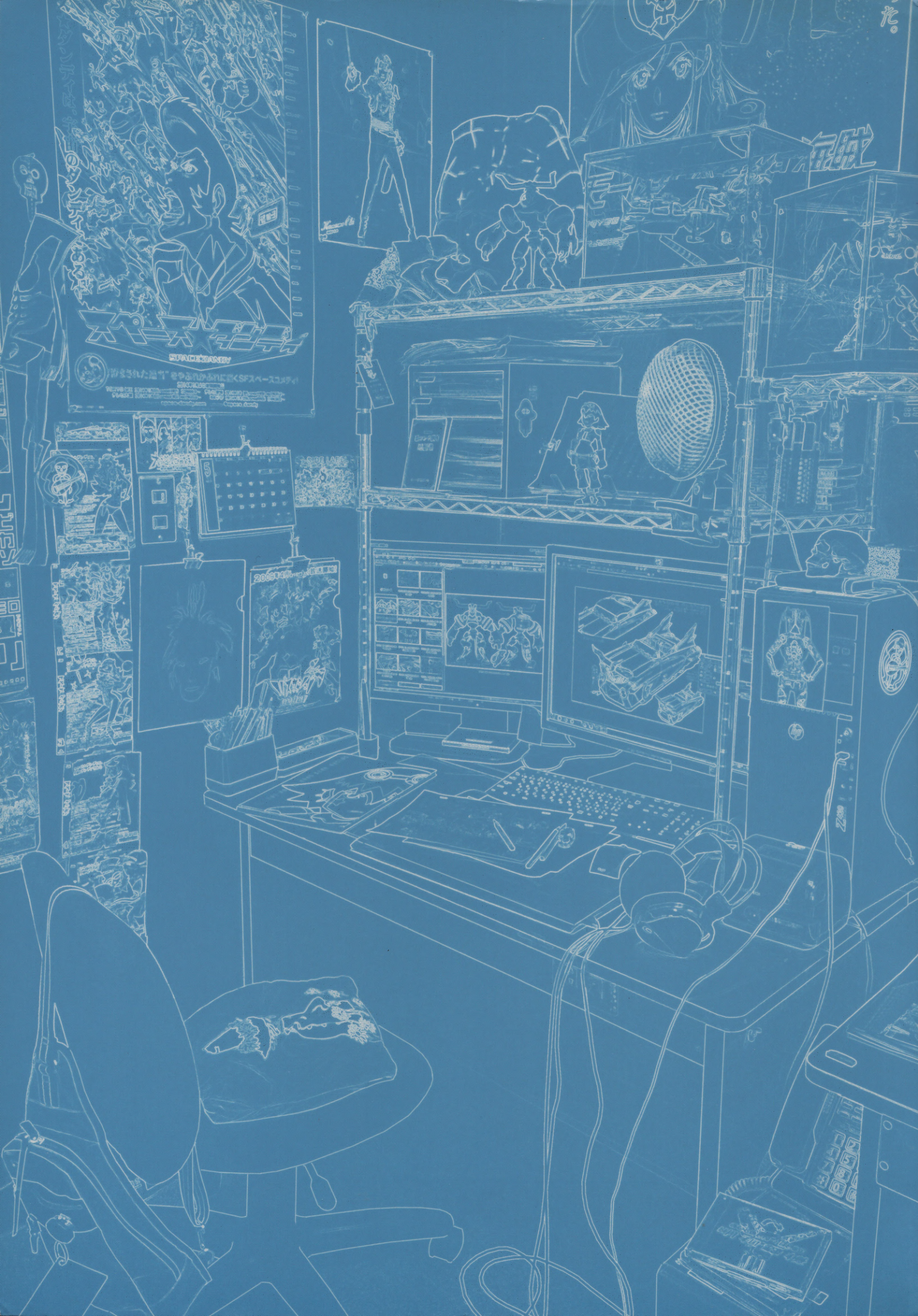
デザイン　YUMEX

印刷　大日本印刷株式会社

本書の内容に関するお問い合わせは、一切受け付けておりません。造本には十分注意しておりますが、乱丁・落丁の場合はお取り替えいたします。但し、古書店で購入したものや、転売品についてはお取り替えできません。詳しくは小社営業部にお問い合わせ下さい。本書の一部、あるいは全部の転載、複写、複製、スキャン、及びデジタル化などの無断複製は、著作権法上の例外を除き、著作権の侵害となります。本書を代行業者などの第三者に依頼してスキャン、デジタル化する事は、個人や家庭内の利用に限るものであっても著作権法上認められておりません。

Printed in JAPAN

©2006 Sav! The World Productions & Jetix Europe - All rights reserved
©2007 BVSN・Project NES
©河森正治、ロマン・トマ／サテライト／バスカッシュ！製作委員会・MBS
©SHOJI KAWAMORI, SATELIGHT/Project AQUARION EVOL
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.
©2011 武田日向／富士見書房／異国迷路のクロワーゼ製作委員会
©大暮維人・講談社／マーベラスAOL・エイベックス・エンタテインメント・東映アニメーション
©2011 笹本祐一／朝日新聞出版・モーレツ宇宙海賊製作委員会
©2013 笹本祐一／朝日新聞出版・劇場版モーレツ宇宙海賊製作委員会
©Project シンフォギア
©Project シンフォギアG
©サテライト／AKB0048製作委員会
©2012, 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
©河森正治・サテライト／ALC／GP／ノブナガ・ザ・フール製作委員会
©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED.
©2014 BONES / Project SPACE DANDY
©SAV! THE WORLD PRODUCTIONS 2013
©2015 Cannon Busters is copyright 2015 Make Stuff, LLC. All Rights Reserved
©2015 SATELIGHT


スペースダンディ
SPACE DANDY

LOST IN ANIME

Thomas ROMAIN DESIGN WORKS 10 Years in Japan ロマン・トマ デザインワークス